MEDAL OF HONOR • LUIGI'S MANSION • CRAZY TAXI 2 • ANACHRONOX • DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

AUGUSTUS 2001 NUMMER 08 JAARGANG 09

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GRATIS MOTOROLA

MET 20 EURO BELTEGOED



STAR WARS 2001/2002

7 NIEUWE IN DE MAAK

DE TOEKOMST VAN SEGA

PLAYSTATION 2 OP STOOM

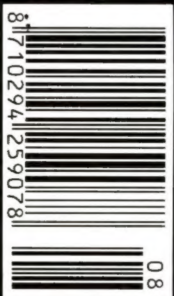
FINAL FANTASY X • NBA STREET • TWISTED METAL BLACK • COOL BOARDERS 2001 • EXTERMINATION EN MEER.....

WALKTHROUGH

ALONE IN THE DARK

GRAN TURISMO 3

REVIEW | ALLE WAGENS | ALLE RACES



vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

PU-BAAS MARK GAAT ONS VERLATEN. EEN EERSTE REACTIE VAN DE REDACTIE

DE REDACTIE



JEROEN
HET ENIGE DAT MARK MIJ OOIT HEEFT UITGELEGD, WAS WAAR HET KOFFIE-APPARAAT STOND. VEEL VAN DIE MAN GELEERD.



ED
NU MARK WEGGAAT, MOET JAN HET NIET IN ZIJN HOOFD HALEN OM MIJ DE HELE DAG TELEFONISCH LASTIG TE VALLEN.



DRE
GAAT IE WERKEN VOOR INTERNET IDEE? DIE IS GEK GEWORDEN; VAN LAUE SHIT, NAAR FLAUWE SHIT.



BORIS
MARK WAS WEL EEN DOPE GAST, MAAR HOPELIJK HEEFT IE MEER VERSTAND VAN INTERNET DAN VAN GAMEN.



NIELS
MARK HEEFT ME GEMIDDELD TWEE KEER PER DAG ONTSLAGEN MAAR HIJ IS WEG EN IK PIK Z'N PLEKKIE IN!



JAN
NU ZAL IK TOCH IEMAND ANDERS LASTIG MOETEN VALLEN, WIE ZAL IK NU EENS DE HELE DAG GAAN BELLEN, MMM?



J.J.
SNIK, SNOTTER... DE PU ZAL NOOIT MEER HETZELFDE ZIJN... SNIF. WAT? FEESSIE TER ERE VAN NIELS? KOM ER AAN!



SKATE
MARK WAS EEN GROTE FAN VAN MIJ. 'SKATE! WAKKER WORDEN! STUKKIES SCHRIJVEN! SCHIET OP!' IK ZAL 'M MISSEN.



SARA
GELUKKIG GAAT MARK WEG, IK MOCHT DE LAATSTE TIJD NIETS MEER DOEN VOOR DE PU. NIELS, OOOH NIELS SCHATJE...

Replay

Het aantal brieven en mailtjes over de scores die wij aan games uitdelen wordt de laatste tijd minder. Dit lijkt misschien een goed teken, en dat is het ook, maar toch blijven we sleutelen aan ons beoordelingssysteem.

Wat er absoluut niet verandert, is de hardere beoordeling. Sinds een paar maanden is het namelijk niet meer zo eenvoudig om een negen of zelfs nog hoger te scoren. Scoort een game ergens tussen de acht en de negen, dan heb je het over een game die nog altijd stukken beter is dan de tientallen andere games die in de bakken met 'nieuw' liggen.

Wat er wel verandert, is dat met ingang van dit nummer 'Sound' uit het lijstje van deelcijfers verdwenen is. Lekker belangrijk, zul je zeggen, en gelijk heb je. Misschien dat bij F1-games de sound belangrijk genoemd kan worden. En misschien is het ook wel irri als je dat vervelende gepiep in een puzzelgame niet kunt uitschakelen maar vanaf nu lees je dat soort commentaar in de tekst want er is iets veel belangrijkers, dat wél in het rijtje met de drie deelcijfers thuishoort.

Je loopt je het schompes omdat je een krantenwijk hebt, legt je zuurverdiende centen opzij en koopt er uiteindelijk die allernieuwste game voor. Je zegt je krantenwijk op, omdat je je tijd nu wel beter kunt besteden en komt dan tot de ontdekking dat je na twee avonden en nachten het spel dat je vorige week kocht, eigenlijk wel gezien hebt. In vaktermen heb je het dan over een replay-waarde die zuigt. Als dat zo is, zul je vanaf nu een dikke onvoldoende tegenkomen achter het kopje Replay. Op het gebied van Replay scoort Tetris bijvoorbeeld onwaarschijnlijk hoog en The Bouncer onwaarschijnlijk laag.

Samen met Sound verdwijn ook ik na dit nummer uit de PU. Niels staat te trappelen om het roer over te nemen, als hoofdredacteur a.i. En wat a.i. in de gameswereld betekent, is bekend. Niels, succes!

MARK





COVERVIEW



Een paar maanden terug hadden we nog onze twijfels over GT3 maar wat die gozers van Polyphony op 't laatste moment nog allemaal aan de game versleuteld hebben, tart alle beschrijvingen. Een absolute must-have voor alle gamers met een PS2 in huis.

SPECIAL REPORT



Spelletjesmaker een droombaan? Forget it! Twaalf uur per dag werken op een rantsoen van lauwe pizza en dooie cola voor een fooi, aldus J.J. die op bezoek was bij het Franse Gamesquad waar gepassioneerd wordt gewerkt aan de PC shooter From Dusk Till Dawn.

FUTURE VIEW



Sega gaat zich helemaal storten op het maken van games. De Japanners zijn daarbij niet eenkennig; een dikke zeventig games zijn inmiddels al aangekondigd voor DC, Xbox, GBA NGC, PS2 en PC. PU geeft de complete line-up.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 8 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES...



P24 Luigi's Mansion

Een nieuwe Nintendo console zonder launchgame van onze bolle loodgieter? Kan dat wel? Nou, dat lijkt heel goed te kunnen want Mario's broer Luigi neemt de honneurs uitstekend waar met een heerlijk speelbare platformgame.



P25 Final Fantasy X

Final Fantasy X kan wel eens heel belangrijk worden voor Sony. FF X moet namelijk zó goed worden dat een groot aantal gamers alsnog een PS2 gaat aanschaffen.
Aan de game zal het niet liggen, denkt Boris.



P28 M O H: Allied Assault

Nog een paar maandjes en dan zal het nieuwste deel uit de succesvolle Medal Of Honor serie verschijnen. Allied Assault laat nu al een ijzersterke AI zien en angstaanjagend realistische graphics.



P30 Feature: Star Wars

De afgelopen jaren heeft Lucas Arts de Star Wars naam aardig te grabbel gegooid. Volgens Jan gaat het Star Wars roer echter helemaal om en komt er binnenkort een flink aantal zeer dope SW-games aan!



P38 Twisted Metal: Black

Twisted Metal: Black blaast het car-combat genre nieuw leven in. Onder andere vanwege de prachtige graphics, de adembenemende aktie, de dope characters en de enorme levels is dit verplichte kost voor de PS2 bezitter met ballen.



P45 Crazy Taxi 2

Jammer dat Crazy Taxi 2 niet zoveel nieuws te bieden heeft want verder is het een heel dope spel. Probs voor de meesterlijke soundtrack, de herkenbare lokaties en vooral de dope en originele minigames. Uitspelen die shit!



P58 Myst III: Exile

Myst III is weer typisch zo'n bestsellertje dat de hele familie zal diggen.
Iedereen gaat op zeker genieten van de indrukwekkende werelden, de fraaie muziek en de puzzels die gelukkig wat minder moeilijk zijn als in Riven.



■ POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

WIJSNEUS

Beste powercrew, jullie hebben een mega strak blad (maar dat weten jullie natuurlijk wel). Even wat anders, als jullie een prijsvraag houden, prima maar maak het dan niet te easy! Want als je het antwoord van de prijsvraag dan achteraan in hetzelfde blad zet, gaat menig gamer zich toch erg low ingeschat voelen!
Mark Vanmulken | Limburg

Wat is dat toch met die eigenwijze Limbo's? Verrek, en hij heet nog Mark ook!

DUOOTJE

1. Kan je Amerikaanse Game Boy Advance spellen spelen op de Europese GBA?
2. Kan je Amerikaanse Game Boy Color spelen spelen op de Europese GBA?
G. Middelkoop

1 Ja, dat kan.
2 Nee, dat kan niet.

IQ?

Bij een preview staat rechts bovenaan altijd 'verwacht Q2 2001' of zo. Wat betekent die Q met een cijfer erachter nou precies? En ik had ook nog een voorstel, ik denk dat veel PU lezers het fijn vinden als jullie de systeemeisen ergens in een hoekje of zo zetten.
Matthijs van Dijk | Steenderen

De Q staat voor Quarter, oftewel kwartaal. Q2 2002 betekent dus het tweede kwartaal (april, mei, juni) van 2002. De systeemeisen zetten we niet meer neer omdat deze achteraf vrijwel nooit kloppen. De makers van de spellen veranderen ze helaas telkens weer of ze schatten ze (bewust) te laag in. Beter geen info dan onjuiste info!

MISSING LINK

Ik wilde even reageren op die link die jullie ons gaven voor de engelse voice cover voor B&W (www.wxs.nl/planet/ 0,1114,75_1076_98568,00.html.) Die link doet het helemaal niet. Ergens iets mis gegaan bij mij of bij jullie?
Tom

Hmm, probeer het eens bij www.bwgame.com.

TAXI!

Weten jullie misschien of Crazy Taxi ook binnenkort op de PC komt?
Eddy

Ja, dat weten wij. Nee, die komt er niet.

X-DAY

Ik heb ergens op internet gelezen dat de X-box in Europa op 15 maart 2002 wordt gereleased. Weten jullie misschien of dit klopt?
Stefan

Het is een gerucht maar de kans is groot dat het inderdaad op die datum gaat gebeuren.

HAK OP TAK

Hier een mailtje uit België. Ik heb namelijk een vraag. Heeft PU ook Belgische redacteuren of zijn het allemaal kaasbloeden.
Het goede aan de nieuwe PU is trouwens dat de prijs voor de Brief van de Maand eindelijk veranderd is. Voorheen durfde ik gewoon geen brief te sturen omdat ik anders dat belachelijk stuurtje wel eens zou kunnen krijgen. En die sukkels altijd maar smeken.
Yves Vanhaverbeke | België

Volgens mij ben jij gewoon gefrustreerd omdat je nooit dat mooie stuurtje hebt gewonnen. Maar goed, om antwoord op jouw vraag te geven: bij niemand van ons stroomt frietsaus door de aderen. Je moet bij ons namelijk nadenken voordat je wat opschrijft.

PU REDT LEVENS

Ik spreek voor het volk IKSAR. Juist jullie horen het goed, ik kom ergens anders vandaan. Jullie zullen je afvragen wat ik hier kom doen, nou ik zal het je zeggen. Wij waren een volk dat overal heen reisde en planeten gingen inpikken. We waren op weg naar een planet die aarde heet. Voordat we aanvallen, moeten we altijd de bewoners van de planeet bestuderen en weten wat voor hightech ze hebben. Tot onze verbazing zat iedereen op z'n luie reet met iets in zijn handen. Een of ander blad dat PU heet. We hebben het naar onze moederschip gescand en naar het onderzoekcentrum gebracht. We kwamen tot de conclusie dat het blad wat jullie noemen COOL is. Ons hele volk vond het blad gewoon te gek! Om het te kunnen blijven lezen besloten we om jullie miezerige levens te besparen. Je hoeft ons dus niet te bedanken, bedank de PU maar.
K. Liew | Maassluis

Oké, oké, maar om dan vervolgens in Maassluis te gaan wonen, gaat wel erg ver!

GEHEIMPJE

Wanneer is het spel Emperor Battle For Dune te koop?
Freek van Tongeren

Zullen we je eens een geheimpje vertellen. Als je dit leest, ligt Dune al enkele weken in de winkel!

STOP 'M ER IN

Jullie schreven al dat GBC spellen in de GBA gaan. Maar gaan GB Classic/Pocket spellen (Marioland 2 6 golden coins bijv.) ook in de GBA?
Mark Janssen

Vrijwel alle Game Boy games zijn compatible.

ANALYSE

Ik heb een analyse gemaakt van de redactie:
Jeroen: Is net nieuw. Het is me trouwens opgevallen dat Jeroen veel vaker slechte cijfers geeft dan de rest.
Ed: Is gek (van slagroomtaarten en baklappen).
Dre: Ik vind het jammer dat je je zonnebril niet meer hebt want toen zag je er veel cooler uit, nu lijk je meer op een gewoon nuchter persoon.
Boris: Lijkt me het aardigst van de redactie, is ook een nuchter persoon.
Niels: Lijkt me voortdurend aan de dope (dit baseer ik alleen op de foto) maar hij heeft Eeuwig Leven goed overgenomen.
Jan: Vind ik zeer goed schrijven alleen heb ik het gevoel dat hij meer schrijft dan de rest (kan ook aan mij liggen).
J.J.: Hij zei laatst dat hij een afgetraind lijf had (PU 4), laat maar eens zien dan want ik geloof er geen barst van.
Skate: Doet goed zijn best en ik hoop dat hij nog veel meer vette voetbalspellen test.
Sara: Ik vind het jammer dat Screenshots er niet meer is want nu ga ik misschien naar een film en dan is er geen reet aan.
Mark: Lijkt me de nuchterste persoon van de redactie die al het vuile werk voor zich laat doen.
Bart Vranckenl | Westbroek

Helaas Bart, op het commentaar bij Niels na, zit je analyse er mijlenver naast!

WIE ZOEKT...

Weten jullie of Harvest Moon voor de PSX ook in Nederland verkrijgbaar is?
Immortal Gert

Ik denk dat je de meeste kans hebt bij een import winkeltje. Goed zoeken is ons advies.

LEUK SYSTEEMPJE

Iedereen zal het er mee eens zijn dat een P166MMX met 32 Mb geheugen en een 2Mb videokaart inmiddels toch wel een beetje uit de tijd is. Daarom sta ik op het punt een nieuwe computer aan te schaffen. Mijn probleem is echter het volgende: stop ik mijn geld in een betere processor of een betere videokaart, of misschien in meer geheugen? Het basissysteem dat ik op het oog heb is een AMD Athlon 1,3 GHz met 128 Mb SDRAM en een Geforce 2 MX kaart. Waarschijnlijk heb ik echter nog wat meer geld te besteden. Stop ik dit geld dan 't best in een snellere processor (Pentium 4) of in een betere videokaart (bijv. een ATI RADEON 64Mb DDR)? En als ik sowieso besluit een P4 te kopen, kan ik dan beter mijn geld

BRIEF VAN DE MAAND

De schrijver van de brief van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***ƒ 100,-*** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

investeren in een hogere kloksnelheid, een betere videokaart of meer geheugen?
Michiel van Schravendijk | Internet

In jouw opzet zouden we voor een betere videokaart kiezen. Degene die je tipt is trouwens geen slechte keuze. Heb je daarnaast al aan een 19" monitor gedacht i.p.v. een 17"?

GOED, BETER, GTA

Weten jullie wanneer Driver 2 uitkomt voor de PC? Of zou GTA3 beter worden denk je?
Gerd Melgers

Voorzover wij weten komt er geen Driver 2 voor de PC. En GTA3 wordt veel beter dan Driver 2.

IT'S IN THE BOX

Voor welke console worden de games TransWorld Snowboarding/Surfing ontwikkeld?
Hans

Voor de Xbox.

HOE ZIT DAT?

Ik lees net de nieuwe PU door en zie een artikel over de GameCube-controller. Er heeft een tijdje geleden in de PU gestaan dat de GC de GBA als controller accepteerde. Welke is het nou of ben ik scheel of heb je twee verschillende controllers?
Robin Gooskens | Valkenswaard

Tja, daar doen ze allemaal nog een beetje vaag over. Dat je de GBA op de GC aan kunt sluiten is een feit, wat er vervolgens mee gedaan kan worden zal van de spellen afhangen. De gewone GC-controller zal (met pookje, meerdere knoppen en betere grip) allicht beter zijn bij de normale games. We kunnen ons echter multiplayer games voorstellen waarbij je je GBA gebruikt voor het aflezen van persoonlijke info en de GC gebruikt om op een scherm tegen elkaar te spelen. Zoals het principe bij een potje kaarten; je ziet je eigen kaarten en wat op tafel ligt.

DRAGONBALL QUAKE

Sinds een maand of zeven heb ik een nieuwe verslaving: Dragonball Z. Ik ga niet vertellen hoe oud ik ben, laten we het erop houden dat ik een oud kind ben. Mijn vrouw (!) verwondert zich er dan ook elke dag over dat ik verslaafd kan zijn aan een tekenfilm-soap. De kenners begrijpen dat als je eenmaal hooked bent, je moet blijven kijken.
Maar goed, ik was laatst aan het surfen over het almachtige web om gewoon eens te kijken of ik iets over DBZ kon vinden wat ik nog niet wist en wat lees ik: Dragonball Quake: Quake 3 Arena op basis van de animatie tekenfilm DBZ. Mijn hart sloeg een paar keer over... Zou dit zo zijn? Mijn favoriete spel en mijn favoriete tekenfilm samengebracht? Helaas kon ik verder weinig bruikbare informatie vinden, vandaar dit mailtje. Wat weten jullie hiervan? Gezien de kijkcijfers van DBZ en het succes van Quake 3 Arena vermoed ik dat er een ware kraker aan zit te komen, of is het een commerciële koe die ze tot op de bodem willen uitmelken?
Anton | Tilburg

Est ist so geil, es ist so froh, es ist der Anton aus Ti...lburg! Guck mall auf die site www.bidforpower.com und alles soll recht kommen!

SPIN OP PC

Zal Spiderman ooit op PC uitkomen?
Jan

Jazeker wel, wij denken 21 september (rond 11.30 uur).

M&M'S

Kunnen jullie me alsjeblieft vertellen wanneer Might and Magic IX uitkomt?
Jasper Breugelmans

We weten vooralsnog alleen dát hij komt.

IT'S NOT FINAL

Komt Final Fantasy IX ook nog voor de PC of niet?
André Vlot

Vermoedelijk niet. Toch maar effe een PSX kopen voor de zekerheid.

GROENE SHIT

Yo! Iedereen geniet als gamer natuurlijk van de nieuwe generatie consoles! Of het nou de PlayStation 2, de GameCube, de Xbox of nog de Dreamcast is . Mooiere graphics, betere sound, gameplay, multiplayer en online funkties.
Ook de PU doet mee aan deze revolutie door zichzelf te restylen. Maar er is een ziekte die bij mij irriteert en die ziekte heet Army Men! Damn ik word gek van die stomme groene mannetjes! De gameplay is in elk deel even shit en klote en de graphics verschillen nauwelijks, of je Sarge's Heroes nu op de PSOne, N64 of DC speelt. En nu is het erge dat het bij de nieuwe generatie gewoon doorgaat! 3DO kan 't niet laten om ook deze consoles gelijk dood te gooien met hun groene shit! Ik word er echt gek van!
By the way PU's doin' great, maar misschien kunnen jullie er weer eens een poster in doen of dat soort shit!
Emiel Kampen | Monnickendam

Tja, J.J. heeft het er ook al over in de Powerspy. Toch moeten we concluderen dat –gezien het feit dat ze steeds weer een nieuwe maken- de titel toch winstgevend is. Je kunt je echter afvragen hoe lang dat blijft duren. Anyway, we zijn momenteel bezig met een poster. Ik geloof dat er een of andere Sarge op komt te staan. Who ever that may be!

BRIEF V/D MAAND

NOSTALGIE

Weet je nog dat de SNES het neusje van de spreekwoordelijke zalm was? Ik wel. Ik weet zelfs nog dat Star Wing toen cutting-edge consoletechnologie was. Ook weet ik nog dat ik in de videotheek een display zag staan met daarin de eerste Power Unlimited. Op de voorzijde stond de kop van Star Fox, ik herinner 't me nog goed. Bij mijn gehuurde exemplaar van Super Star Wars The Empire Strikes Back (Amerikaanse versie, dus nog ƒ 7,50 bijbetalen voor een converter) heb ik toen een Power Unlimited gekocht. Het tweede exemplaar heb ik helaas niet, maar na de derde ben ik meteen abonnee geworden. Die dag staat in m'n geheugen gegrift.
Ik heb alles voorbij zien komen: oorlogen over wat de beste console zou zijn, de terreur van Mortal Marcel, het ingrijpende vertrek van Ben de Dood (ik begin er nu pas een beetje van te herstellen) en natuurlijk de avonturen van Spunky en Spice/Angel Ice & Arson (gebruikte PJ nog maar stiften, veel meer karakter dan dat computergeneuzel).
Maar nu, nu staat mijn SuperNES al jaaaaren stof te verzamelen op de logeerkamer en ik heb, afgezien van de Mac op m'n werk, geen enkel systeem meer waar ik spelletjes op speel. En dit is het gekke: ondanks dat ik geen aktief gamer meer ben, kijk ik nog steeds uit naar het moment dat mijn vriend met z'n glanzende omslag op de deurmat valt. Want hoe je het ook wendt of keert: het blijft gewoon een gaaf blad. Dus hoe vaak mijn vriendin ook zegt: 'dat stomme computerblaadje nou n's op', ik blijf abonnee!
Nu rest mij nog één vraag: ik heb mijn tienjarig abonnee-jubileum in zicht, hebben jullie niet een soort PU speldje, zoiets als de Libelle tulp, ik ben er namelijk best trots op!
Tom Kleyn | Hellevoetsluis

Speldjes zijn voor bejaarde oorlogsveteranen, Tom. Maar hé, hier heb je honderd piek voor een leuke game. Kun je die stramme, gerimpelde vingertjes eindelijk weer in aktie laten komen!

DEMO'S

Wanneer komen er eens een keer wat nieuwe demo's op jullie demo site?
Bloody Baron

Zo snel mogelijk, hopen we.

XBOX PRIJS

In U.S. gaat de Xbox $299 kosten maar wat wordt de prijs in Nederland? Verneuken ze hem tot ongeveer ƒ 800,- of wordt het wel gelijk aan Amerika in guldens dan. En is ie tegelijk met Amerika in Europa of weer later, zoals meestal?
Deepthroat Luttenberg

Tja, de PS2 was ook $299 tijdens de introduktie en kostte hier 1499 gulden. Dus daar kunnen we niet echt een zinnig antwoord op geven. Het zullen wel Euro's worden trouwens.

WHAT'S UP JACQUES?

Hoe staat het met het racespel waar Jacques Villeneuve aan mee zou werken? En weten jullie ook wat de releasedatum is van de PS2 versie van Black & White?
Michel van de Sanden

De game van Jacques heet Virtual Velocity. Het is een racegame die zich afspeelt tussen 2010-2020. En over de release van B&W voor de PS2 kunnen we nog niets zeggen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■John Romero is zo'n beetje failliet en dat is bad luck. Hoewel? Nu Davilex internationaal gaat, kan hij altijd nog voor hen gaan programmeren aan Amsterdoom 2.

■Schrijven we twee maanden geleden een leuk stukje over Young Olympians, met daarin de boodschap dat de NGC eindelijk een strakke beat'em up krijgt, blijkt het spel alleen op de Xbox uit te komen! Volgens de maker, Saffire, gaf Nintendo niet voldoende steun. Tja, het zal niet de eerste keer zijn.

■Angelina Jolie heeft toegegeven dat ze haar borsten voor de film Tomb Raider heeft laten vergroten van cup 36C naar 36DD. Ze deed het echter niet met siliconen maar met stukjes rubber in haar beha. Goede tip voor J.J., hoeft ie niet meer zo hard te trainen en kan ie toch blijven groeien.

■Way to go CNN; volgens de Amerikaanse nieuwszender is de GameCube Nintendo's eerste console. Ja, en Bill Gates is de baas van Sony en Mario is een PC character. Jongens ga effe lekker het wereldnieuws verslaan.

■Over nieuwszenders gesproken. RTL 5 brengt tegenwoordig de hele middag economisch nieuws. De mannen wisten daarin doodleuk te melden dat de Nederlandse prijs voor de Xbox 750 piek was. O ja, en de PS2 kostte hier ook 750 gulden. Mogen wij het adres van de desbetreffende winkel even asap hebben.

■Het blijft slecht gaan met de grote gamessites. Gamespy heeft grote financiële problemen en volgens de geruchten houdt IGN het ook niet al te lang meer vol. Het aandeel IGN is namelijk onder de 1 dollar grens gezakt en dat mag niet. Holy shit, straks moet iedereen in de wereld het Powerweb checken voor nieuws.

■De eerste seXbox game lijkt er aan te komen. Pixis Interactive komt namelijk met virtual pornstar Bunny Luv. Kun je lekker met je grote harde Xbox controller spelen en Bunny's knopjes beroeren. De game gaat ook op de PS2 verschijnen en maakt natuurlijk optimaal gebruik van de geile dual shock.

■Auch! Microsoft is er niet echt in geslaagd cool over te komen op de E3. Sommige journalisten ruilden vier Xbox party kaartjes in voor één Sony party ticket.

■Tip voor Infogrames. Dat jullie een mega stand hebben neergezet op de E3, is natuurlijk oké maar zet er dan ook wat leuke games neer. Nu was het voor velen niet meer dan de ideale spot om je broodje op te eten.

■Eerst Pokémon en dan nu Pikmin. Wij dachten dat Miyamoto over ongelooflijk veel fantasie beschikte...

■ GEEN REGIOCODE LOCK MEER / PS2

Er komt naar alle waarschijnlijkheid een erg leuk stukje software uit voor de PS2. Het gaat om een memory card en een CD-ROM die ervoor zorgen dat de regiocode lock van DVD's wordt opgeheven. Hierdoor kun je dus import DVD's checken. En dat is wel zo handig want de echte goede films zijn vaak maanden eerder uit in de States. Nog even en we kopen nog een PS2 ook.

■ METAL GEAR SOLID OP DE DC

DC-bezitters kunnen binnenkort genieten van Metal Gear Solid. Ja, je leest het goed, en dat allemaal dankzij de nieuwe versie van Bleemcast. Deze handige software maakt het namelijk mogelijk om Solid Snake op de Dreamcast (met veel mooiere graphics dan de PSX natuurlijk) te laten schitteren.

■ TWEE MARIO GAMES? / NGC

Het gerucht gaat dat Nintendo tijdens de eigen Tokio Game Show niet één maar twee nieuwe Mario games zal laten zien.
Tot dusver laat Nintendo niets los over wat voor games het zouden zijn, maar onze speurneuzen hebben de volgende twee domeinnamen gecheckt en zagen dat ze onder naam van Nintendo staan: 100 Marios en Mario Sunshine.
Beide domeinnamen leiden rechtstreeks naar de Nintendo homepage. We denken dat 100 Marios een soort puzzel- of simulatiegame wordt en dat het bij Sunshine Mario om een action platform gaat, en dat zou dan eindelijk de waardige opvolger voor Mario 64 zijn. Let wel, het zijn maar speculaties.

■ KOEI OP DE GAMECUBE

De Japanse softwarehuizen Natsume en Koei gaan allebei toch GameCube games uitbrengen. Titels zijn nog niet genoemd (Harvest Moon? Kessen? Dynasty Warriors?). Ondanks dat Koei meldde voorlopig geen namen van hun GameCube games te noemen, verschenen die even later toch op hun website. Wat bleek; de site was gehacked.

■ EXTREME SPORTSGAMES VAN INFOGRAMES / XBOX

Op de afgelopen E3 kregen we twee strakke extreme sportsgames te zien van Infogrames. Het gaat om Trans-World Surf (Q1 2002) en Trans-World Snowboarding (Q1 2002).
Als je je afvraagt waarom dat suffe TransWold voor de titel staat; het betreft hier een serie Amerikaanse extreme sportsbladen die samen goed zijn voor 4.5 miljoen lezers. En dat is natuurlijk een veilige franchise om je games aan op te hangen.
TransWorld Surf wordt ontwikkeld door Angel Studios en biedt vooral erg fraaie graphics.
Surfgames waren tot nu toe nooit echt leuk om te spelen: peddelen, peddelen, opstaan en er af flikkeren, dat was de gameplay in een notendop.
Nu, die gameplay is niet echt veranderd in TW Surf, alleen flikker je er nu in een prachtig vormgegeven zee af en dat is natuurlijk mooi meegenomen.
TransWorld Snowboarding moet een concurrent gaan worden van SSX en Amped en als we de beelden als maatstaf nemen (we mochten de game op de E3 niet zelf spelen), dan zou dat best wel eens kunnen lukken. Developer Housemarque heeft werkelijk immens grote omgevingen gemaakt waarin je gewoon van de piste af kunt schuiven om je eigen parcours te volgen. Kwa tricks kom je ook weinig te kort; er zijn er vele honderden.





■ NES ALIVE AND KICKING

De NES is in Japan weer helemaal populair! Nintendo heeft daarom besloten de produktie van de oude 8-bit machine, in Japan bekend onder de naam Famicom, op te schroeven.
Volgens de baas van een electronic shop in Tokyo zoeken doorgewinterde gamers weer de simpelheid in games van vroeger. Op dit moment gaan sommige zeldzame Famicon games voor een prijs van meer dan 300 piek over de toonbank.
Zoals een Amerikaanse Nintendo site het stelde: "What's it going to be, a few famicon games or a trip to Hawaii?"

■ NINTENDO GAMESHOW

De data van Nintendo's gameshows zijn eindelijk bekend.
Van 23 tot en met 25 Augustus vindt Space World 2001 plaats.
Waarschijnlijk maken daar GameCube versies van Mario, Zelda en Pokémon hun opwachting, gaan de Japanse developers als Namco, Capcom, Sega en Konami hun NGC plannen onthullen en krijgen we een hele stapel nieuwe GBA games te zien.
Een weekje later wordt dit nog eens dunnetjes overgedaan op The Nintendo Show in Londen, die dit jaar voor de eerste keer (net voor de ECTS) gehouden wordt.
Dit evenement vindt plaats op 1 en 2 september.

NIEUWE RESIDENT EVIL GAMES / GBC / PS2 / NGC

Capcom laat je toch nog een laatste keer griezelen op de GBC.
Resident Evil: Gaiden wordt een geheel nieuwe titel, die op dit moment alleen gepland staat voor Europa!
Vorig jaar nog werd een poort van RE 1 voor de GBC gecanceld.
Daarnaast schijnt Capcom volgens geruchten nog snel wat geld te willen verdienen met de allereerste Resident Evil.
In een nieuwe versie, bestemd voor PS2 en NGC, zouden een paar nieuwe kamers en realtime graphics zitten.
Andere RE games die Capcom in ontwikkeling heeft, zijn: Resident Evil 0, Resident Evil 4, en ook een online versie van Resident Evil.
RE begint zo steeds meer op Street Fighter te lijken, met zijn ontelbare versies. Inderdaad Street Fighter is ook van Capcom.

GAMESBIZZ VERDIENT 50 MILJARD DOLLAR

Ondanks het feit dat illegaal kopiëren de gamesbizz momenteel behoorlijk pijn doet (28,9 miljard dollar schade), gaat er steeds meer geld om in deze wereld.
Een rapport van de Amerikaanse Informa Media Group toont dat de mijlpaal van 50 miljard dollar inmiddels is bereikt. En de rek is er nog lang niet uit. In 2006 gaat het namelijk om 86 miljard dollar.
In de volgende tabel zie je hoe al dat geld verdiend is. Elk getal dient met 1 miljoen dollar vermenigvuldigd te worden.

Sector	2001	2006
Console Software	9,642	18,339
Console Hardware	9,189	14,285
PC Software	7,124	8,328
Handheld Software	2,893	3,761
Handheld Hardware	2,725	3,396
Huur games	3,139	4,136
Online	568	5,648
Interactieve TV	80	6,147
Mobiele telefoons	762	11,008
Arcadehallen	13,864	10,658
Totaal	49,986	85,708

Amerika is nog steeds verreweg de grootste afzetmarkt van games en hardware. De sterkste groei laat echter 'de rest van Europa' zien. Nee, dat is helaas niet de Benelux maar dat betreft met name de Oost Europese landen.

Regio	2001	2006
VS.	31%	28%
Canada	4%	3%
Japan	19%	15%
Rest van Azië	9%	11%
Engeland	7%	6%
Rest van Europa	23%	27%
Rest van de wereld	7%	10%

MAAR TWEE NINTENDO GAMES BIJ JAPANSE LAUNCH? / NGC

Nintendo's president Hiroshi Yamauchi heeft weer eens van zich laten horen. De man is al dik in de 70 en heerst al meer dan 50 (!) jaar over the Big N. Hij staat vooral bekend om zijn beledigingen tegen o.a. Microsoft, Sony en Square, die allemaal geen verstand van games zouden hebben. Deze keer viel Yamauchi echter Nintendo zelf aan. Er zouden veel te veel games voor de GBA uitgekomen zijn, wat ervoor heeft gezorgd dat geen enkele titel echt heel goed verkocht is.
Om deze reden brengt Nintendo bij de Japanse launch van de NGC op 14 september slechts twee eigen games uit. Als deze dan na een maandje goed verkocht zijn, brengt Nintendo weer wat games uit en zo blijft het geld binnenstromen, hoopt Yamauchi. Overigens komen er bij de Westerse releases van de GameCube wel meer games tegelijk uit.

ICO / PS2

Meestal halen we hier op de redactie onze schouders op als we een persbericht van Sony krijgen waarin ze aankondigen dat er eindelijk een game komt die optimaal gebruik maakt van de kracht van de PS2. Yes right!
Maar goed, eens zal het er toch van moeten komen. De beelden van Ico zagen er in ieder geval strak uit, alhoewel we ook nu wel een paar karteltjes spotten.
Ico is een fantasievol action adventure waarin de speler een mysterieus land betreedt. In dat land wordt binnen elke generatie een jongen met hoorns geboren. Deze gehoornde gast wordt aanbeden door de bevolking en behoedt het land voor kwade geesten.
Ico, is er zo eentje met hoorns; het jongetje wordt echter ontvoerd en klaargemaakt om als offer te dienen. Op het laatste moment weet Ico de tempel waarin hij gevangen wordt gehouden, te ontvluchten. Bij die vlucht valt hij echter en raakt bewusteloos. Ico krijgt daarop een visioen over een schone prinses die eveneens tegen haar wil vastgehouden wordt. Tja, en daar wordt dit kereltje dus wat eh, horny van. Ico gaat onmiddellijk op pad om de babe te redden.

GAMECUBE ONLINE

Terwijl Sony en Microsoft de hele wereld hun online plannen lieten zien, bleef het bij Nintendo voor de verandering weer eens stil.
Dat de mogelijkheid er is, dat staat vast. Je kunt bij je GameCube namelijk een 56k en breedband modem aan schaffen. Daarnaast komt in elk geval Sega's hit Phantasy Star Online eraan. En waarom zou je die game open als je niet online kunt gaan!
Maar hoe zit het nu met Nintendo's eigen games?
Op dit moment valt er weinig te melden. Volgens president Hiroshi Yamauchi levert online gaming simpelweg te weinig cash op, en Nintendo heeft al zo weinig! (een slordige $6 miljard, zo'n 15 miljard gulden, plus het privé kapitaal van de arme man dat 5 miljard gulden bedraagt).
Pas als Nintendo kans ziet winst te maken met online gamen en ook een goed idee heeft voor een online game, zullen ze er aan beginnen.
Heel stiekem hopen we echter toch nog op online play in Perfect Dark Zero.

NEWSFLASH

■Nintendo hoopt voor eind maart 2002 in de VS en Japan 4 miljoen GameCubes en 10 miljoen games te verkopen. Europa zal de NGC waarschijnlijk pas na deze datum ontvangen.
■InterAct komt met een tv-tuner voor je GBA. Je zult hiermee dus overal en altijd televisie kunnen kijken. Dit coole gadget verschijnt nog dit jaar in de VS. Wij hopen natuurlijk ook op een Europese release.
■Bronnen dicht bij Nintendo laten weten dat de nieuwe Zelda voor de GameCube veel verder is dan eerst gedacht. Zelfs met een delay lijkt het zo goed als zeker dat hij nog in 2002 verschijnt.
■Sega Japan heeft een partnerschap aangekondigd met Sony voor toekomstige multiplatform online games. Dat betekent dus dat je straks online games kunt spelen met je PS2 tegen gasten met een Dreamcast.
■Op www.gamened.com kun je een E-book over de games van de E3 gratis downloaden. Geinige shit naar wij dachten.
■Helaas was de Sega special al gedrukt toen we dit hoorden. Maar NBA2K2 en NFL2k2 komen definitief naar de Xbox.
■Rockstar Canada gaat waarschijnlijk de PS2-versie van Max Payne maken. Bad news denken wij, zij vernaggelden eerder de poort van Oni.
■Een nog niet aangekondigde nieuwe ontwikkelstudio van Nintendo zou bezig zijn met een Gran Turismo achtige racer voor de GameCube. Maar of we dat moeten geloven... Een GT-killer van Nintendo is een gerucht dat al net zo lang bestaat als GT zelf.
■Gaf THQ eerst aan dat ze 15 GBA titels gaan brengen, nu zeggen ze ook 15 games voor de NGC te gaan lanceren. Het betreft onder meer MX 2003, WWF Wrestlemania, Jimmy Neutron, Boy Genius, Rugrats, Sponge Bob Squarepants, Rocket Power, Tetris Worlds, Scooby-Doo.
■In juli in de winkel, de poort van Rune, Viking Warlord op de PS2. Lang leve het converteren.
■De GBA was binnen één dag 'uitverkocht' in de VS. Half miljoen exemplaartjes foetsie. Wat zal Nintendo daar van balen.
■Evil Twin: Cyrien Chronicles van Ubi Soft komt naar de DC en zal dan eindelijk ook eens wat doen met de VMU. In totaal zullen er vier spelletjes op de VMU terechtkomen, waaronder een soort Space Invaders en een melige puzzelgame. We love it.
■Namco heeft toegegeven dat ze een zeer grote vechttitel naar de NGC gaan brengen. En het is geen poort van een bestaande game. Wie het weet mag het zeggen.
■De RPG Arcanum, uit de koker van ex-Fallout talenten, is uitgesteld tot eind augustus, begin september. Is uitstel eigenlijk nog wel nieuws?

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Het gelul van lezers dat de gamesbizz geen schade leidt door het illegaal kopiëren moet maar eens afgelopen zijn. In 2000 liepen de publishers gezamenlijk 28,9 miljard gulden mis. En voor dat geld hadden ze veel leuke games kunnen maken.

■De Power redactieleden worden zo langzamerhand bekende Nederlanders. Was Skate al meerdere malen te zien op TMF, Jan gaf de afgelopen maanden als games-expert acte de presence op de tv, de radio en in de krant. Onderwerp was meestal Black & White.

■F1-coureur Juan Pablo Montoya (BMW) gaf onlangs aan dat hij de circuits leert door racegames te spelen. Dan willen we hem bij deze even vragen voortaan de Simulatie mode te nemen in plaats van de Arcade mode. Auto's gaan kapot als je ergens tegenaan botst Juan!

■Oké beste lezers, dit is heel prematuur maar sommige beursexperts denken dat Microsoft de prijs van de Xbox zal verlagen als Sony besluit de PS2 voor $250 de deur uit te doen. En dat kan zelfs nog voor de launch gebeuren. De beursanalisten denken dat Microsoft wel mee moet met die prijsverlaging omdat ze het zich niet kunnen veroorloven de duurste van de drie te zijn.

■Ed is diep ongelukkig, zijn favo lunch-site GameGate is failliet en dus zit ie zonder een potje Roboman chagrijnig zijn broodjes naar binnen te werken.

■Eigenlijk is het ook wel triest. Voor de prijs van de GT3 plus het stuur, 419 piek, kun je tweederde GameCube kopen. Waarom moet het bij Sony de laatste tijd allemaal zo duur zijn?

■De Dreamcast gaat wel erg snel dood. Er worden momenteel meer titels gecancelled dan uitgebracht. Dat heet geen stervensbegeleiding maar gewoon in het graf flikkeren.

■Hoezo Japan console-minded? De PC markt bestaat nauwelijks in het land van de rijzende zon. En dat is niet zo gek als je weet dat Baldur's Gate II daar 75 dollar kost en Daikatana 100 dollar. Alhoewel dat laatste natuurlijk een wijze zet is van de regering om te voorkomen dat Japanners in aanraking komen met Westerse crap.

■Hoezo Japan Japan-minded? Amerikaanse PS2 games verkopen voor geen meter in Japan (nu kwam er ook weinig goeds uit tot nu toe). Topper was SSX maar ook die valt in het niet bij de verkoopcijfers van Japanse games.

■Is Jan een keer op de radio, doet hij het op zaterdagochtend 9.00 uur. En dan ligt dus iedereen te pitten. Behalve Boris en Dre, die kwamen net thuis maar zij doen weer niet aan radio.

■ US GAMECUBE LAUNCHGAMES

Terwijl Nintendo de GameCube in Japan met slechts twee van hun games gaat launchen, hebben wij met onze latere releasedatum deze keer eens wat geluk. We krijgen namelijk meer Nintendo games.
Dit is het lijstje met games dat je, onder groot voorbehoud, bij de Amerikaanse launch kunt verwachten.
En aangezien de Europese release een paar maanden na de Amerikaanse is, zou je dus op al deze titels (min de US sportgames) plus een aantal nieuwe mogen rekenen.

Super Smash Bros. Melee	**(Nintendo)**
Luigi's Mansion	**(Nintendo)**
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	**(Nintendo)**
Wave Race: Blue Storm	**(Nintendo)**
Eternal Darkness	**(Nintendo)**
NBA Courtside 2002	**(Nintendo)**
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	**(LucasArts)**
Super Monkey Ball	**(Sega)**
Madden NFL 2002	**(EA Sports)**
Dave Mirra Freestyle BMX 2	**(Acclaim)**
Extreme-G 3	**(Acclaim)**
All-Star Baseball 2002	**(Acclaim)**
NFL Quarterback Club 2002	**(Acclaim)**
NFL Blitz 2002	**(Midway)**
NHL Hitz 2002	**(Midway)**
Batman Dark Tomorrow	**(Kemco)**

Vlak na de Amerikaanse launch (dus in principe op tijd voor Europa):

Pikmin	**(Nintendo)**
SSX Tricky	**(EA)**
Crazy Taxi	**(Acclaim)**
Phantasy Star Online v.2	**(Sega)**
Resident Evil 0	**(Capcom)**

■ PS2 VOOR 750 PIEK

Ja je leest het goed de PS2 kost inmiddels 750 piek. Tenminste als je in Japan woont want over een prijsverlaging in de rest van de wereld is nog niets bekend.
Ja zul je denken, wat heb ik er dan aan? Import mannen en vrouwen, je kan dat ding namelijk ook importeren. Dat betekent overigens niet dat de PS2 in een willekeurig import winkeltje ook voor 750 pieken in de schappen ligt. Hij zal uiteraard iets duurder zijn; wij denken aan een prijs tussen 950 en 850 en dat is toch goedkoper dan dat je hem bij je spellenboer om de hoek haalt.
Dat de prijs zo omhoog gaat heeft te maken met de BTW en distributiekosten. En de desbetreffende gameshop zal ook een beetje winst willen maken. Wat betreft een Nederlandse prijsverlaging kunnen wij kort zijn; navraag heeft geleerd dat een prijsverlaging er aan zit te komen maar per wanneer en hoeveel is nog onduidelijk.
Maar er is ook een andere manier om aan een goedkope PS2 te komen. Surf bijvoorbeeld gewoon even naar www.amazone.de, daar ligt de Pal PS2 voor 777 DM. Het is dus een kwestie van goed zoeken.

PLAK JE WILD! PRIJSVRAAG

Als we het heel eerlijk mogen zeggen vielen de inzendingen een beetje tegen. Er zaten natuurlijk wel wat leuke gefotoshopte plaatjes bij, maar de deal was dat je de sticker daadwerkelijk ergens op moest plakken.
Winnaar is Otto Kapteyn, hij krijgt het gamespakket met Alone in the Dark, America, Three Kingdoms: Fate of the Dragon en F1 Racing Championship thuisgestuurd!











De winnaar. Niet spectaculair wél origineel.



Hier kregen we er 48 van. Dus vonden we er niks meer an.



Veel lezers schreven dat ze hun nichtje gevraagd hadden te poseren.

COMMENTAAR: SPORTGAMES ZIJN EMOTIELOOS

Op Coremagazine.com stond laatst een artikel over sportgames en emotie. We hadden het zelf kunnen schrijven, zo zeer waren we het er mee eens. Want hoewel er momenteel vele goede realistische sportgames zijn met superbe graphics, missen we elke vorm van emotie. En sport is all about emotie.
Sportgames kunnen de realiteit met facial expressions, ingame speach en dergelijke nog zo dicht benaderen, echt emotie oproepen doen ze niet bij ons. Wat je ziet zijn voorgeprogrammeerde akties: het juichen, het huilen, de met pijn vertrokken gezichten… alles staat vast, wordt random opgeroepen en heeft dus niets met de werkelijke situatie te maken.
Hoe vaak is het niet voorgekomen dat we de wide receiver in Madden 2001 uit zijn dak zagen gaan na het maken van een touchdown terwijl hij op een onoverbrugbare achterstand stond, of dat een groepje voetballers in UEFA Challenge een feestje bouwt als ze in de laatste minuut met 10-1 de eer redden. Wij willen frustratie zien bij spelers als niets lukt, of de ontlading na de winnende treffer. Dat zijn momenten die blijven hangen. Wie herinnert zich bijvoorbeeld niet de glijer van Dennis Bergkamp nadat hij op het WK '98 de winnende treffer tegen Argentinië had gemaakt.
De huidige aktie is vlak en dood, je voelt er niets bij. Terwijl de games zich er juist zo goed voor lenen. Hoe vaak zit je niet met gebalde vuist achter het televisiescherm als je in de verlenging de golden goal maakt.
Om dan tot je verbijstering geconfronteerd te worden met een animatie, die tijdens de wedstrijd al tig keer voorbij is gekomen.
Ook het publiek doet vaak maar wat. Het maakt niet uit of je uit of thuis speelt, de toeschouwers lijken altijd hetzelfde te klinken. Wat vaag geklap, meer is het niet. Wij willen een publiek dat zich laat meevoeren in de wedstrijd. Als een sterspeler van de tegenpartij aan de bal is en je speelt thuis, dan moet hij bijvoorbeeld uitgefloten worden.
Het commentaar is vaak helemaal triest. Random wordt er wat door de speakers gekwakt, met als absolute dieptepunt This is Footbal. Geen expressie, helemaal niets. Je hoort alleen maar: "Hij geeft een kort balletje," of "Hij scoort.".
Als het nu absoluut onmogelijk was om emotie in een game te stoppen, dan hadden we hier niet geklaagd. Maar het tegendeel is waar, het kan prima.
De AI stelt bots in shooters al in staat om van jouw gedrag te leren en in elke situatie anders te reageren. En in GT3 pakt een opponent je terug als je hem afsnijdt, terwijl in Conflict Zone de CPU zijn taktiek aanpast aan die van jou.
Nu, als dat kan dan moet het toch ook mogelijk te zijn om een aparte animatie te maken voor het scoren van een winnende treffer of een elftal te leren dat het niet moet juichen als men 6-0 verandert in 6-1?
De game-industrie lijkt er echter geen interesse in te hebben. Ze fokussen zich op het verbeteren van de beelden middels Motion Capture en Cyber Scanning.
Fancy graphics maken de games echter niet uitdagender, de mate waarin een game je weet te grijpen wel. En op dat terrein valt bij sportgames nog veel te verbeteren.

PRISONER OF WAR / PC

We hebben in het nieuws al eerder aandacht besteed aan de game Prisoner of War, waarin je als speler telkens weer dient te ontsnappen uit allerlei Duitse gevangeniskampen en de gameplay vooral draait om stealth. Een aantal vette screens hielpen ons echter om de game opnieuw in het zonnetje te zetten.
In totaal kun je ontsnappen uit vier kampen te weten Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft 3 en natuurlijk het befaamde Colditz.
Opmerkelijk aan de gameplay is dat 'verliezen' soms de beste optie is. Mocht je bijvoorbeeld ontdekt worden, dan kun je maar het beste je handen in de lucht steken. Word je gewoon weer opgesloten en kun je van voren af aan beginnen. Weglopen betekent een kogelregen en mogelijk einde game.





BORIS, DRE EN MAX

Fiktie en werkelijkheid lopen soms kris kras door elkaar heen. Want dit zijn toch echt onze Boris en Dre met niemand minder dan Max Payne. Nu ja, bijna Max Payne. Deze dude van developer Remedy heeft namelijk model gestaan voor het hoofdkarakter in de game die we nu allemaal wel eens willen spelen.
Vet cool, dat willen wij nu allemaal ook: een rolletje in een dope game. Maar wie weet gaan we daar in de PU binnenkort werkelijkheid van maken. Blijf het nieuws volgen.



MARIO EN SONIC IN ÉÉN GAME? / NGC

We weten inmiddels dat Sega zich serieus gaat storten op de GameCube.
Naast mogelijk enkele sporttitels zoals NFL2K2 en NBA2K2, wordt er in de wandelgangen gepraat over een GameCube versie van Daytona USA. En er zou ook heeeel misschien, wellicht, eventueel, mogelijkerwijs een spel komen met zowel Mario als Sonic.
Lijkt ons wel wat

NEWSFLASH

- Massive Entertainment heeft wederom een nieuwe officiële mappack voor Ground Control uitgebracht, die gratis te downloaden is van hun site. Zweden zijn vanaf nu officieel relaxte gasten.
- De kans is groot dat Baldur's Gate III in 3D zal verschijnen. Daar hebben we geen probleem mee.
- De Mechfans hebben weer schik: er komt een add-on voor MechWarrior 4: Mech Warrior Black Knight.
- In het kader van nieuwe websites zijn er nieuwe sites van Max Payne, Warcraft III en Medal Of Honor Underground. Hier vind je de nieuwste screens, artwork en hopelijk binnenkort ook speelbare demo's.
- Er is nu eindelijk een demo van Alone In The Dark : The New Nigthmare. Een beetje laat, maar de PC bezitters kunnen even ruiken aan het spel, voordat ze beslissen om tot aanschaf over te gaan.
- Escape From Monkey Island op PS2 is inmiddels gereleased met betere graphics en geupdate karakters (lees meer polygonen). Voor de rest is het gewoon dezelfde, hilarische adventuregame.
- De Rune Co-Op versie is klaar. Deze onofficiële mod laat je samen met een maat de Singleplayer mode van Rune spelen. Check www.3dactionplanet.com/rune/coop.
- De hele Broken Sword serie komt uit op de GBA. Deel 1 was al bekend, maar ook deel 2 en het nog in produktie zijnde deel 3 zijn bevestigd voor Nintendo's nieuwe handheld. Het derde deel - met de titel The Sleeping Dragon - komt overigens wel eerst uit op Xbox, PC en PS2.
- Het gerucht dat Blizzard op de E3 2001 dezelfde Warcraft III versie liet zien als dat jaar ervoor is onzin. En Jan kan het weten, die scant het internet elke dag op het woord 'Orc'.
- De PC games Undying en Alice, beide van EA, zijn gecancelled voor de PS2. Undying komt wel uit op de Mac. Wij hebben een beetje het idee dat EA opeens wat meer voor de GameCube gaat.
- Binnenkort in de Arcade hallen: Resident Evil: Gun Survivor 2.
- Ape Escape 2001, het vervolg op Ape Escape, moet nog dit jaar uitkomen op PS2.
- Ook Crave gaat voor de GBA. Ze komen voorlopig met twee titels: Man In Black en Razor Freestyle Scooter.
- Het is officieel: Buffy The Vampire Slayer komt exclusief voor de Xbox.
- De GameCube heeft er weer een toptiteltje bij: 1080 Snowboarding 2.
- TimeSplitters 2 is in de maak. De PS2 titel behoudt zijn cartoony stijl uit het origineel, maar zal wel meer volwassen gameplay kennen. Daar bedoelen ze grimmiger en bloederiger mee.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■Hoezo internet snel, sommige sites kwamen ruim veertien dagen na afloop van de E3 met hun verslag van dag twee van de beurs. Nu kunnen sommige modems ook wel erg traag zijn...

■Bad luck! Heeft J.J. na eindeloos prutsen eindelijk een treffende gelijkenis van hemzelf in de Dreamcastgame NBA 2K weten te stoppen, loopt hij tegen de Pacers binnen twee minuten een blessure op die hem 44 dagen buiten het veld houdt. Nee, daarvoor creëer je een eigen speler. J.J. eist nu een patch van Sega.

■Jan kan er nog steeds niet over uit. De versie van Halo die hij op de Gamestock speelde zag er beter uit dan de versie op de E3, een paar maanden later. Hebben we hier een nieuwe trend te pakken: games die slechter worden naarmate er langer aan gewerkt wordt of hadden de medewerkers van Microsoft de verkeerde patch geïnstalleerd.

■Nieuwe geruchten blijken oude geruchten te bevestigen. De RPG Dragon Quest komt waarschijnlijk op de GBA en GameCube uit. Deel 7 van de serie is in Japan het best verkochte PSX spel ooit (ruim vier miljoen exemplaren). Sterker nog het is het derde best verkochte spel aller tijden op alle systemen. Alleen Tetris op de Game Boy (iets ruimer vier miljoen) en Super Mario Bros. op de SNES (meer dan zes miljoen) verkochten nog beter.

■PU baas Mark wordt al een tijd gekweld door hevige nekpijn. Ondanks de sterke geruchten blijft hij volhouden dat de mini whiplash niks te maken heeft met het PS2-skateboard en de dansmat die hij onlangs een paar dagen mee naar huis nam.

■Ook de GBA wordt voorzien van een camera. Je kunt hiermee 20 foto's opslaan en uitprinten of hem gewoon als webcam gebruiken. Ons advies: koop gewoon een goede digitale camera.

■Volgens Engelse bronnen zal de Xbox op 15 maart in Europa gelaunched worden. Microsoft Nederland ontkent noch bevestigt het bericht. Dat betekent vaak goed nieuws.

■De launch van de GBA in Nederland was een groot succes. In veel winkels was de nieuwe handheld binnen no time uitverkocht. Smet op de vreugde was het ontbreken van een aantal launchgames, die te laat waren aangeleverd. Maar ja, dat schijnt tegenwoordig gewoonte te zijn.

■Onimusha 2 ligt inmiddels in de winkels. En dat terwijl het eerste deel nog maar een paar maanden uit is. Kijk, John Romero, het kan wel.

■Hudson Soft heeft deeltje drie van Bloody Roar nog niet eens in Europa uitgebracht of de mannen zijn alweer bezig met deeltje 4. That's bloody fast.

COMMENTAAR: XBOX DOOD?

Sommige gamejournalisten bestempelden de Xbox na afloop van de E3 als een doodgeboren kindje. Wat een bullshit! Oké, Microsoft kwam op de E3 niet sterk voor de dag. De stand was onopvallend, de graphics soms jaggy en de gameplay maakte weinig indruk. Maar om de console daarom meteen af te serveren, dat is wel erg voorbarig.

Het lijkt er op dat de gamesbizz weinig geleerd heeft van het debacle rond de Dreamcast. Deze uitmuntende console van Sega (face it, ze hebben nog steeds de beste games) ging deels door slechte marketing maar ook deels dankzij het niet aflatende negativisme van de pers, te vroeg kapot. Nu het te laat is, loopt iedereen te jammeren dat de DC zo'n goede console is en dat de PS2 zo tegenvalt.

Dan kunnen we dus niets anders dan concluderen dat iedereen vol in de hype van Sony is getrapt. Want de PS2 werd voorafgaand aan de release wél massaal door de pers (incluis ons) gesteund. En dat zorgde er deels voor dat developers de gok met de PS2 wel aandurfden en destijds niet met de, volgens de pers, kansloze Dreamcast.

Dat het echt zo werkt, blijkt wel uit de geruchten dat developers er nu al over denken om van de Xbox te switchen naar de NGC. Developers zijn opportunistisch en willen vooral games maken voor de best verkopende console. Dat levert de meeste poen op. Aangezien ze van tevoren niet kunnen weten hoeveel een console precies gaat verkopen, letten ze vooral op de info die bladen en sites brengen. Daarop baseert het publiek immers voor een groot deel hun keuze. En tja, de pers loopt de Xbox momenteel flink te dissen.

Laten we in hemelsnaam niet te vroeg conclusies trekken. Tuurlijk, de GameCube heeft big time gescoord op de E3 en Sony verkocht al ettelijke miljoenen PS2's... maar Microsoft heeft nog een half jaar om de boel te verbeteren.

En dat gaan ze volgens ons ook doen. Ten eerste beschikken de Amerikanen over een veel langere adem (lees meer geld) dan Sega en laten ze zich na één slippertje absoluut niet wegjagen. Ten tweede hebben we op de E3 nog lang niet alle games gezien. Sterker nog, wij denken dat de beste games nog geshowd moeten worden. Ten derde beschikt Microsoft over een groot aantal PC-developers (Bungie, Id, etc.) en die kunnen het beste van allemaal online games maken. En daar ligt de toekomst.

Wij pakken de Xbox pas aan als we de console en de launchgames op de redactie hebben kunnen testen. Niet eerder.

Want waar baseren al die heren en dames, die de Xbox nu al dood verklaren, hun mening eigenlijk op? Op dat half uurtje spelen op de beurs. Dat zou effe lekker zijn.

Dit is precies de reden waarom iedereen de fout inging met de PS2. De demo's zagen er lekker uit op de beurzen (mogelijk opgepoetst), de PR-campagne pakte iedereen in en de weinige games die je tijdens een trip zag, waren steeds de toppers (Metal Gear 2, Tekken Tag Tournament) en dus schreeuwde iedereen hosanna. Totdat men de PS2 en de eerste generatie PS2 games op de redactie kreeg. Van een superconsole veranderde Sony's kindje opeens in een vette teleurstelling. Die fout willen wij bij de PU dus niet nog een keer maken.

DE PS3 KOMT ERAAN

Er werd al enige tijd gefluisterd dat IBM samen met Sony en Toshiba de chip voor de PS3 zou gaan produceren... en dat blijkt inderdaad het geval, zo bevestigde IBM onlangs.

De drie grootmachten steken tezamen een slordige 400 miljoen dollar in het projekt. De nieuwe processor staat volledig in het teken van breedband internet en online gamen tussen verschillende platformen.

Verwacht wordt dat de produktie van de PS3 ergens in 2004 zal beginnen.

GAMECUBE IN FEBRUARI AL IN EUROPA?

Er gaan geruchten dat Nintendo de GameCube al in februari gaat lanceren in Europa. Ook hebben we de prijs voor je, die zal zo rond de 600 piek gaan liggen.

Dat betekent dus dat je de NGC eerder kan scoren dan de Xbox, die naar waarschijnlijk in maart hier zal uitkomen en dat de console van Nintendo verreweg de goedkoopste van de drie gaat worden. Let wel, het gaat hier om een gerucht.

PIJN BIJ HET GBA'EN

In tegenstelling tot de GameCube, heeft Nintendo bij de GBA iets te kort stilgestaan bij de besturing. De handheld ligt namelijk niet bij iedereen lekker in de hand. Een aantal slimme producenten probeert dit nu op te lossen.

Zo komt Fabrikant Blaze met de StickBoy Advance. Dit stukje plastic met rubber, dat binnenkort in de winkels zal liggen, zorgt ervoor dat je de GBA makkelijker vast kunt houden en de L en R knopen eenvoudiger bereikt kunnen worden, terwijl de overige knoppen nog even goed te gebruiken zijn. Ook voorkomt hij krassen op het beeldscherm.



EERSTE BECKHAM SCREENS

We weten inmiddels wel dat David (respekt voor zijn nieuw haircut, zien we de gebroeders De Boer nog niet doen) een contract heeft getekend met Rage.

Daardoor worden we de komende drie jaar geconfronteerd met een aantal footiegames met Beckham erin.

Hier twee screens om vast te wennen aan die kop.



PRIJSVRAAG

Je hebt ze vast wel eens langs zien komen op TMF of gehoord op de radio: Gorillaz. Het is een virtueel bandje bestaande uit vier man dat dope muziek maakt. Je kent ze vast wel van het nummer Clint Eastwood, "I'm happy...," je weet toch? En laat nu net dat bandje ook meegewerkt hebben aan de PS2 game MTV Music Generator 2. Bovendien vinden wij Gorillaz er heel dope uitzien en check vooral de clipjes, die zijn ook erg goed. Voor diegene die Gorillaz niet kennen, check dan deze website even; www.gorillaz.nl. Daar staan meerdere nummers van die gasten op.

En om het feest helemaal compleet te maken mogen wij 10 albums weggegeven. Nou als dat geen laue shit is dan weten wij het ook niet meer. Om te winnen moet je wel even deze vraag beantwoorden. ***Noem de namen van de bandleden van Gorillaz?*** Eitje toch?

Stuur je oplossing voor 24 augustus naar:
Power Unlimited
Postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of mail je antwoord naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl met als subject Gorillaz.



DE REST VAN DE PERS OVER DE E3

"Microsoft heeft de hele tijd lopen zeuren over hun betere specs. Nu, ik heb op de E3 geen enkele game gezien waaruit blijkt dat ze inderdaad over betere specs beschikken." **(Core Magazine)**
"Wat me het meest beviel aan de GameCube was het feit dat Nintendo zich fokust op datgene waar het allemaal om draait in deze business: de games." **(Core Magazine)**
"Het is duidelijk dat veel Xbox games er op de screenshots beter uitzien dan op het TV-scherm." **(Eurogamer)**
"Abe's Oddysee zag er mooi uit en speelde makkelijk maar is het ook een game waarvoor je de Xbox koopt? De originele Abe's Oddysee op de PSX werd ook de hemel in geprezen door de bladen, maar verkocht evenveel exemplaren als 'Mr. T Sings the Hits of the 70s'." **(Eurogamer)**
"Een paar uitzonderingen daargelaten, leek geen enkele Xbox titel iets te brengen wat de PS2 niet zou aankunnen. En omdat veel Xbox games ook op de PS2 uitkomen, krijgen ze daar een flink probleem mee. Bij ons heet de Xbox dan ook PS Me Too." **(Eurogamer)**
"De Xbox was by far de slechtste console op de E3, zelfs de Dreamcast bracht nog meer power voort. Ik denk verder dat de GameCube in splitscreen een Xbox en een PS2 game tegelijk zou kunnen draaien." **(tendo.com)**
"Als de prijs van de Xbox het hoogste van de drie wordt en de games zijn niet stukken beter, dan zal niemand dat ding kopen." **(famitsu.com)**
"Niemand kon dit jaar in de buurt van Sony's line-up komen, als het ging om de hoeveelheid games en de kwaliteit." **(Electronic Gaming Monthly)**
"Hoe zit het nu met het vooroordeel dat Nintendo games voor kids bedoeld zijn? Ik moet helaas toegeven dat het bedrijf er niet al te hard mee bezig is om dit vooroordeel af te schudden.
De games zijn niet alleen kindvriendelijk, maar ook duidelijk voor het jongere publiek bedoeld." **(Electronic Gaming Monthly)**
"Nintendo heeft Nintendo games. Sony heeft de grote namen maar wat heeft de Xbox nu eigenlijk?" **(Electronic Gaming Monthly)**
"Alledrie hebben ze problemen. De GameCube heeft nu al te maken met een gebrek aan third-party software support.
De PlayStation 2 heeft weliswaar een aantal toptitels op komst maar daarbij betreft het vrijwel alleen spellen die grafisch inferieur zijn aan die van de GameCube en de Xbox games.
En de Xbox zal het zonder de steun van de Japanse developers niet redden." **(Gamespot.com)**
"Sony sucks!" **(Gamesdomain.com)**

TREINTJES, TREINTJES, TREINTJES / PC

Onlangs kregen we Train Simulator van Microsoft binnen om te reviewen. We kozen er echter voor om het niet te doen. Waarom? Omdat we het niet echt een spel voor de PU vinden maar meer een zware, superrealistische simulatie voor de ware treinfreak. Zie het niet als een waardeoordeel. J.J. speelde even met 'de game' op de E3 en zag onmiddellijk dat het minimaal dezelfde kwaliteit bezat als Microsoft's hoog gewaardeerde flightsims. Dergelijke software moet je volgens ons niet als een spelletje zien en de PU is een blad voor games.

Als je namelijk denkt dat je in Train Simulator even lekker met de trein een rondje om de kerk kunt raggen, dan heb je het goed mis. Dit is het betere 'dikke handleiding lezen - lang oefenen - voorzichtig proberen' werk. Train Simulator stelt je in staat om prachtige authentieke treinen te besturen over zes authentieke spoorlijnen. Als je tenminste de complete cockpit van de trein uit je hoofd kent. Alle treinfreaks kunnen we dit spel, dat overigens een dikke 140 gulden gaat kosten, aanraden. Veel dichter bij de realiteit kan je niet komen, of je moet machinist bij de NS worden, maar dat schijnt momenteel niet bepaald een populaire job te zijn. Meer info vind je op http://www.microsoft.com/games/trainsim



NEWSFLASH

■De online titels schieten momenteel weer als paddestoelen uit de grond: Devastation is een team-based strategy shooter, die draait op de Unreal Warfare engine en multiplayer only is. Een beetje vreemd allemaal, want geld verdienen aan dit soort games is meestal een utopie.
■Turok gaat ergens eind volgens jaar weer dino's stropen in een nog nader aan te kondigen GameCube versie.
■In het kader van 'kende je deze al', regent het aankondigingen van sequels: No One Lives Forever 2, Alien vs Predator 2, Unreal 2, SoF 2, Jedi Knight 2 en Hitman 2.
■Er komen drie Lord Of The Ring games de komende vier jaar. Eerst komt The Fellowship Of The Ring voor PC en Xbox, dan The Hobbit en daarna Lord Of The Rings. De laatste is een MMORPG vergelijkbaar met Everquest en Star Wars Galaxies.
■Alsof we er nog niet genoeg hebben, komt Titus Interactive Group ook met een F1 racegame: Downforce. Deze game is echter veel meer arcade en gericht op 'absurde' snelheid. Iets voor de Villeneuves en Montoya's onder ons dus.
■De Warhammer serie gaat uitbreiden. Nieuwe Warhammer 40.000 games staan gepland voor Xbox, GameCube, PS2, PC en GBA. Er komen zelfs Orcjes op PDA's en andere draadloze gadgets.
■Shenmue 2 ligt 6 september in de winkel. De Japanse dan wel te verstaan. De game komt eind november in The States uit. J.J. is nu al bezig met een cursus Japanse tradities en omgangsvormen, om de review optimaal te kunnen uitvoeren.
■Een game die waarschijnlijk helemaal niet meer uit gaat komen is X-Com: Alliance. Deze op de Unreal engine draaiende shooter had al een flinke poos last van uitstel maar hangt nu echt aan een zijden draadje. De X-Com naam is daarmee langzaam maar zeker vergane glorie aan het worden.
■De Duitse ontwikkelaar Zuxxez, bekend van Earth2150 en The Moon Project, komt met een nieuwe strategygame genaamd World War III. Daarnaast zijn ze ook bezig met een adventure rondom de aan de whisky verslaafde detective Jack Orlando. JoWood doet de distributie.
■Take Two komt met een nieuwe, super weirde puzzel game voor de GBA. De naam is Tang Tang en dat zegt genoeg.
■Ubi Soft gaat een aantal lekkere Capcom titels naar de GBA brengen. Reken maar op Super Street Fighter II Turbo Revival, Street Fighter Alpha 3, Mega Man Battle Network, Breath of Fire en Final Fight One.
■Sonic gaat een rol spelen in Virtua Striker 3. Veel slechter dan de spelers van Oranje kan hij het niet doen.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

PROJECT K-X REDDING VOOR DE XBOX?

Deze mysterieuze fighter troffen we ooit op de Tokyo Game Show aan onder de naam Kakuto X. Sindsdien hebben we niks meer vernomen van het spel wat door veel journalisten in potentie als een van de beste titels voor de Xbox werd gezien. Microsoft wil er weinig over zeggen en houdt het nog steeds op een tech-demo om te laten zien wat de hardware van de Xbox allemaal wel niet kan.
Wij weten echter zeker dat het hier gaat om een regelrechte Bruce Lee game. En fuck, wat ziet Bruce Lee: Quest of the Dragon, want zo moet de game gaan heten, er strak uit. Er is slechts één minpunt, de game wordt gemaakt door Dream Factory, dezelfde developer als van The Bouncer. Hopelijk maken ze de game ietsepietsie langer.





TOP 10 PC

1	(-)	Emperor: Battle For Dune
2	(-)	Operation Flashpoint
3	(-)	Alone In The Dark
4	(1)	Black & White
5	(7)	Half-Life Generations
6	(-)	Gangsters 2
7	(6)	The Sims + Sims: Het Rijke Leven
8	(9)	Tropico
9	(5)	Cossacks European Wars
10	(-)	Train Simulator

TOP 10 PLAYSTATION

1	(-)	Formula One 2001 (PSX / PS2)
2	(-)	Alone In The Dark 4 (PSX)
3	(1)	UEFA Challenge (PSX)
4	(-)	Extermination (PS2)
5	(-)	LeMans 24 Hours (PS2)
6	(-)	Rainbow Six: Rogue Spear (PSX)
7	(7)	ISS Pro Evolution 2 (PSX)
8	(-)	Dragon BallZ: Ultimate Battle (PSX)
9	(-)	The Bouncer (PSX)
10	(-)	Crazy Taxi (PS2)

TOP 10 NINTENDO

1	(-)	Super Mario Advanced (GBA)
2	(5)	Pokémon Gold (GBC)
3	(-)	Tony Hawk Pro Skater 2 (GBA)
4	(-)	F-Zero X: Maximum Velocity (GBA)
5	(-)	Castlevania (GBA)
6	(1)	Banjo Tooie (N64)
7	(2)	Pokémon Silver (GBC)
8	(-)	The World Is Not Enough (N64)
9	(-)	Rayman (GBA)
10	(-)	Krazy Racers (GBA)

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate.

KIES JE FAVO GAME VOOR DE ECTS AWARDS 2001

Jawel, het 's weer bijna zo ver! Op 2, 3 en 4 september vindt in Londen de jaarlijkse ECTS plaats en zoals elk jaar zal ook nu nagenoeg de gehele PU-redactie naar deze gamesbeurs afreizen.
Naast het checken van alle games op de beursvloer zullen wij ook de ECTS Awards bijwonen, want als grootste gamesmagazine van de Benelux mag Power Unlimited de Benelux ECTS Awards uitreiken.
Aan jou als trouwe lezer de eer te bepalen aan wie we die felbegeerde trofee gaan geven!
Laat ons via een mailtje of kaartje weten **wat jij de beste PC en de beste console game vindt die in de periode van september 2000 tot en met augustus 2001 gereleased is.**
Uit alle inzendingen wordt één gelukkige getrokken die van ons een spel naar keuze krijgt. Vermeld dus ook even welk spel je zou willen krijgen.
Stuur je kaartje voor 24 augustus naar:
Power Unlimited
O.v.v. ECTS-Awards
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
of mail naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl en vermeld als onderwerp ECTS-Awards Prijsvraag.
In nummer 11 lees je het resultaat van jullie oneindige gameskennis.

PERFECT DARK OP TV EN IN DE BIOSCOOP

De Amerikaanse tv- en filmstudio's die verantwoordelijk zijn voor programmaseries als Andromeda en Highlander hebben de rechten gekocht van de bekende N64 shooter Perfect Dark om er een tv-serie en een film van te maken.
De tv-serie staat als eerste gepland en zal voor het eind van 2002 in de States op de beeldbuis verschijnen. Ongetwijfeld zullen commerciëlen als SBS, Yorin, V8 of RTL de uitzendrechten proberen te bemachtigen dus we hebben goede hoop dat we ook hier Joanna Dark in actie kunnen gaan zien.
Critici zijn bang dat de game, waarvan het vervolg op de GameCube gepland staat voor een gelijktijdige release met de serie, zijn goede naam met de tv-serie en film wel eens kan gaan verliezen. Voorgaande films naar games, waren immers niet altijd even succesvol en dan drukken we het nog zacht uit. Daarnaast was het verhaal in Perfect Dark ook niet van een opzienbarend hoog niveau. Aan de andere kant zouden de tv-serie en film het voor sommigen kinderlijke imago van Nintendo wel eens wat kunnen bijsturen.
Waar overigens ook films van worden gemaakt zijn Duke Nukem (met The Rock in de hoofdrol) en Soul Calibur.

MARIO KART ADVANCE / GBA

Er is weer wat nieuwe info bekend gemaakt over het meest belovende GBA spel tot nog toe: Mario Kart Advance. Ten eerste heeft de game een nieuwe naam gekregen: Mario Kart Super Circuit. Verder is naar buiten gekomen dat je kunt racen met de acht bekende characters op maar liefst 45 tracks, waarvan je er al twintig kent uit de SNES versie. Daarnaast kun je met vier spelers tegelijk in de Battle of Challenge mode spelen, waarbij je slechts één cartridge nodig hebt, hoewel je er over meer moet beschikken als je alle tracks wilt spelen (toch wel weer een beetje flauw van Nintendo).
In Japan is de game al uitgekomen en de VS volgt eind augustus. Rond oktober wordt MKSC in Europa verwacht. Om je nog even zoet te houden: een nieuwe screen.



ZELDA'S PAS IN DE HERFST / GBC

Nintendo's laatste twee topgames voor de GBC zijn alweer een behoorlijk tijdje uit in Japan en de VS maar worden desondanks gewoon uitgesteld in Europa.
We hebben het hier natuurlijk over de twee nieuwste Zelda games: The Legend of Zelda: Oracle of Seasons en The Legend of Zelda: Oracle of Ages. Eerst zouden de twee games nog voor de zomer verschijnen maar Nintendo heeft besloten dat we nu pas in de herfst aan deze action rpg's mogen beginnen.
De reden zal ongetwijfeld iets te maken hebben met het vertalen.
Het schijnt dat ze in Frankrijk namelijk nog steeds geen Engels geleerd hebben. Da's met die Euro's natuurlijk makkelijk afrekenen in 2002 maar effe lekker één taaltje spreken, dat maken zelfs onze kinderen nooit mee.



HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

CODEMASTERS BEVEILIGING GEKRAAKT

We zaten er eigenlijk al op te wachten: de mededeling dat de nieuwe beveiligingsmethode van Codemasters gekraakt was. En het gebeurde sneller dan verwacht, binnen no time had een groep hackers onder de naam DEVIANCE het nieuwe beveiligingssysteem gehackt.
Het systeem, genaamd FADE, zou, als alles goed gegaan was, bij de kopie bepaalde funkties van het spel uitschakelen, waardoor er feitelijk geen hol meer aan zou zijn.
Codemasters zegt te betreuren dat de hack gelukt is maar meldt er aan toe het FADE systeem wel degelijk zou werken maar pas gedeeltelijk aktief wordt. What ever it may be, wij denken dat Codemasters de verkeerde weg is in geslagen en met hen zo'n beetje alle publishers op deze wereldkloot. Kopiëren ga je niet tegen door nieuwe beveiligingssoftware te produceren.
Beste heren, we zeggen het nog eenmaal: wereldwijd lopen er honderden hackers die er het zakelijke genoegen in scheppen zich dagenlang op te sluiten met maar één doel voor ogen, het hacken van beveiligingssystemen. En we verklappen er dan maar meteen bij: ze winnen altijd.
Er is volgens ons maar één manier om kopiëren tegen te gaan en dat is ten eerste door de games goedkoper te maken en ten tweede de spelen wat gezeld te laten gaan van items die je absoluut wilt hebben. Bijvoorbeeld een fraai uitgevoerde manual of een vette poster of comicbook.

XBOX EN GAMECUBE NU AL TE KOOP!

Ja, je leest het goed, als je wilt kun je nu al een Xbox en GameCube kopen. Verwacht echter niet dat ie morgen in je kamer staat want het gaat hier natuurlijk om pre-orders. Dat wil zeggen dat je nu een console bestelt en dat je die zo rond de Japanse of Amerikaanse launchdata kunt ontvangen.
Hou er overigens rekening meet dat het dan gaat om de Japanse en Amerikaanse versie van de NGC en de Amerikaanse versie van de Xbox en daar kun je vooralsnog geen Europese NGC- en Xbox games op draaien!
De eerste site die de Xbox en NGC te koop aanbiedt, is www.psxshop.nl en wel voor respektievelijk ƒ1045,00 en ƒ655,00. Het moet wel gek lopen als er de komende weken niet meer sites volgen.
Ivo Besselsen van psxshop baseert zijn prijzen op de ervaring die hij had met de Amerikaanse launch van de DC, PS2 en GBA.
"Ik heb bij beide consoles de prijzen van dollar naar gulden omgerekend en daarbij opgeteld allerhande extraatjes die bij de import naar de Benelux om de hoek komen kijken. Ik garandeer niet dat dit uiteindelijk ook de prijs is die je betaalt voor de consoles maar als ze duurder worden, dan ligt dat aan Microsoft Nederland en Nintendo Nederland.
Ik verwacht dat deze prijzen echter zeer dicht in de buurt komen. Wie weet wordt de Xbox zelfs nog wel wat goedkoper."
Of je nu al een Xbox of NGC moet bestellen hangt helemaal van jezelf af. Als je slecht kunt wachten, is importeren een prima optie. Je zult dan wel steevast ook de games moeten importeren. Hou ook goed de algemene verkoopvoorwaarden in de gaten. Het is wel zo fijn als je kunt besluiten om niet te kopen als de prijs te hoog wordt.

NIEUWE GAME MOLYNEUX? / XBOX

Is Project Ego nu wel of niet de nieuwe game van Peter Molyneux? Wie 't weet mag 't zeggen.
Hoe dan ook, de game wordt gedaan door Big Blue Box Studios en dat is een satellite developer van Lionhead Studios.
Volgens de een leent Lionhead Studios geld, talent en ideeën aan de makers en is Molyneux een adviseur terwijl anderen beweren dat hij zelfs supervisor is.
Hoe dan ook, de man heeft een dikke vinger in de pap van deze Xbox titel met een opmerkelijk concept.
Project Ego is namelijk in wezen een RPG, waarin je jouw karakter nu echt helemaal kunt laten ontwikkelen zoals jij dat wilt.
Er zijn geen voorbedachte klassen en alles ligt open.
Je haar groeit en je kan het afknippen, opbinden of laten hangen tijdens het spel.
Je begint als 15 jarige en je eindigt als 60 jarige. Je gaat krommer lopen, je kan kwalen krijgen, je wordt langzaam grijs enzovoorts, enzovoorts.
Als je voortdurend zware dingen sjouwt en vecht, wordt je breder.
Als je veel leest en magie bestudeert, word je kaler en krijg je eerder leesrimpels.
Als je een wond oploopt, moet die helen en ontstaat er een litteken en ga zo maar door.
De game laat zich spelen als een echte wereld, waarbij de avonturen achter elkaar door gaan en waarin je totale vrijheid hebt in wat je wanneer en met wie doet.
Klinkt veelbelovend, niet?

POKÉMON IS DOOD

Bereid je alvast maar voor...
YU-GI-OH komt er aan en heel jong Benelux gaat het binnenkort brullen.
In Japan heeft deze nieuwe rage Pokémon al verdreven.
Het draait in YU-GI-OH om een of andere loser die in vervelende situaties (hij wordt op school gepest) kan veranderen in de Game King. In deze gedaante speelt hij games om monsters te verslaan.
Konami heeft er al een rits Game Boy spellen van gemaakt, daarnaast zijn er kaarten, een tv-serie, merchandising, een strip enz, enz.
De makers van YU-GI-OH proberen nu ook in andere delen van de wereld Pokémon van de troon te stoten en als je ons niet gelooft, tik maar eens YU-GI-OH in bij een internetzoekmachine. Wij hadden bij onze eerste poging al meer dan 2000 hits...



MADNESS ON ICE / XBOX / PS2 / NGC

Midway komt binnenkort met een ijshockeygame die wel heel zwaar over de top gaat... en daar houden we eigenlijk wel van. NHL Hitz wordt ontwikkeld door Black Box Games en mengt realistische graphics met het betere ram- en beukwerk.
Heel speciaal is ook het interaktieve 3D publiek dat reageert op hetgeen zich op het ijs afspeelt. Dus als het er heet aan toe gaat op de piste, dan beukt men op het glas en speel je slecht dan flikkert iedereen voorwerpen op het ijs. Oké dan.





HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

THIEF 3 EN DEUS EX 2 EERST OP PC

Vlak na de E3 waren de geruchten niet van de lucht. Eidos en Ion Storm zouden eerst een Xbox versie van Thief 3 en Deus Ex 2 gaan uitbrengen en de games pas in een later stadium op de PC releasen. En dat zat de PC-gemeenschap niet lekker.
Een paar uur na dit nieuws waren er al duizenden petities op het net die allemaal eisten dat deze spellen toch echt eerst op PC zouden moeten verschijnen. Waren Spector, de grote baas zelf, stelde de fans na een paar dagen gerust. Dat er Xbox versies van beide spellen komen is een feit maar de PC versie zal prioriteit hebben en voorrang krijgen.
We spraken Spector op de E3 en vroegen hem natuurlijk naar Thief 3. Volgens de sympathieke baardmans is een groot deel van het oorspronkelijk Looking Glass team hard bezig met Thief 3.
"De fans die van deel 1 en 2 hebben genoten, hoeven zich totaal geen zorgen te maken over deel 3.
De Thief legacy wordt gewoon verder verteld en er zullen zowel singleplayer als multiplayer aspekten aan bod komen."
De engine die ze gebruiken "kicks ass", volgens Spector en de game is "more moody, darker and sneaky" dan de vorige delen.

OUTCAST 2 / PC



Grote afwezige op de afgelopen E3 was Outcast 2. We weten dat de Belgische gamedeveloper er mee bezig is maar in samenspraak met Infogrames vond men het nog te vroeg om de nog lang niet klare game te tonen. Nieuws over de titel is er gelukkig wel. Zo zal deel 2 geen voxel-engine, maar een 'moderne 3D engine gebruiken die draait op alle Direct3D compatibele kaarten'. Voor de rest is bekend gemaakt dat de held Cutter Slade wederom zijn opwachting maakt.

MAAK JE EIGEN RED ALERT 2 MISSIES / PC

Red Alert 2 is nog steeds erg populair, mede dankzij het posten van talloze maps en goodies van Westwood zelf. De crème de la crème is voor het laatste bewaard want onlangs is Final Alert 2 vrijgegeven. Dit is een officiële map en een missie editor waarmee je op redelijk simpele wijze je eigen maps en missies kunt maken. Dit betekent dat de Red Alert community nu haar eigen singleplayer missies in elkaar kan flansen, compleet met terreinontwerpen en de AI scripting van de units.
De juicy download is gratis te halen van www.westwood.com.

WAAR BLIJFT DUKE NUKEM FOREVER?

Tien redenen waarom we zo lang op Duke Nukem Forever moeten wachten.

1. John Romero is aangesteld als extern adviseur voor de game.
2. 3D Realms weet zelf niets van de game af.
3. De game heeft niet voor niks "Forever" achter z'n naam staan.
4. 3D Realms is bang dat heel Amerika Duke gaat nadoen op school en gezien de herseninhoud van de gemiddelde Amerikaan is dat een zeer reële optie.
5. 3D Realms is in het geheim nog steeds met Prey bezig.
6. De GBA versie heeft voorrang gekregen.
7. Om meer vrouwen aan het gamen te krijgen wordt Duke vrouwvriendelijk gemaakt, meer puzzels in de het spel gestopt en zit het vol met intellectuele dialogen. Het team van Myst 3 is al ingevlogen.
8. 3D Realms zit al jaren te wachten tot de next gen PC wordt uitgeven.
9. De Amerikaanse President George Bush doet de voice acting. De man is echter volkomen woordblind.
10. Gewoon, omdat het na al die jaren nog steeds een bagger spel is.

SUPER SMASH BROTHERS: MELEE / NGC

Er is weer nieuwe informatie doorgelekt over Super Smash Bros: Melee, de beat 'em up met Nintendo characters.
De basis vechttechnieken en regels blijven hetzelfde als bij het origineel op de N64 maar alles wordt mooier, beter en groter. Je kunt uitgaan van achttien levels, nieuwe moves, items plus een flinke lading characters.
Door het player select screen helemaal op te vullen, zijn we om precies te zijn op 24 characters gekomen maar waarschijnlijk zullen het er uiteindelijk toch wat minder zijn. In elk geval kun je met Sheik, Ganondorf (Zelda), Peach, Bowser (Mario), Pit (Kid Icarus) en de Ice Climbers spelen, naast de al bekende twaalf uit het origineel.
Het singleplayer spel, dat op de N64 wat tegenviel, is compleet veranderd. Voordat je een gevecht begint, moet je nu eerst een heel 2D platform level in de stijl van je tegenstander uit zien te spelen. Is Mario je tegenstander, dan staat je eerst nog een klassiek Mario level te wachten, voordat je de loodgieter zelf kunt afranselen.
SSB:M maakt het deze keer mogelijk je naam op te slaan, waardoor al je gegevens en statistieken bewaard worden, en dus ook het geld dat je verdient door wedstrijden te winnen. Met dit in-game geld kun je allerlei dingen kopen, zoals (leuk voor de fans) 3D models van bijna alle Nintendo characters.





MAX PAYNE EIST POWER PC

Joe Siegler, webmaster van de officiële 3D Realms site heeft de systeemeisen voor Max Payne bekend gemaakt. Deze zijn behoorlijk hoog, maar dat was dan ook te verwachten. De optimale systeemeisen zijn echt belachelijk en wij vragen ons dan ook hardop af of Remedy wat dat betreft een gaatje in haar hoofd heeft!

Minimum systeemeisen
450 MHz Pentium II
96 Mb RAM
16 Mb 3D-kaart
Recommended systeemeisen
700 MHz Pentium III
128 Mb RAM
32 Mb 3D-kaart
Optimale systeemeisen
1000 MHz Pentium III
192 Mb RAM
64 Mb 3D-kaart

E3 GOODIES TE KOOP

Dat E3 goodies populair zijn, hebben we het afgelopen jaar wel gemerkt. Nog steeds worden Jan en J.J. nagestaard in bus of tram als ze hun Sony Party PS2 shirt of Nintendo-tas dragen. Maar dat je ook bakken geld met die stuff kon verdienen, dat was nieuw voor ons.
Op de immense veilingsite Ebay boden gamers de afgelopen maand de meest belachelijke bedragen voor de goodies die op de afgelopen gamesbeurs werd uitgedeeld.
10 dollar voor een Sega-speldje, 30 dollar voor een Deus Ex speldje, dik 100 dollar voor een rubberen stress-GBA en als klappers de GameCube en Sony Party tassen, waarvoor vele honderden dollars werd geboden.
En wij onze tassen met inhoud gewoon gratis weggeven...

PATCH MAAKT PATCH ONGEDAAN / PC

Toen we Tribes 2 testten, waren we behoorlijk positief. Maar als we had den geweten dat het spel zo vol met bugs zat, had het wel een paar bende puntjes lager gekregen. Begrijp ons niet verkeerd, de gameplay potentie en de talrijke mogelijkheden verdienen nog steeds veel lof maar de hoeveelheid patches die inmiddels al over het spel zijn heengegaan, is echt ongekend.

Zo is er inmiddels zelfs een 'reverse patch' die eerdere patches weer ongedaan maakt en dus weer 'terug patcht'.
De oorspronkelijke patch deed namelijk meer fout dan goed en dat was niet de bedoeling.
Voor meer info surf je naar de clowns van Dynamix!
http://sierrastudios.com/games/tribesplayers/

WHAT THE FUCK!? / NGC

Er zijn van die gewiekste gasten die heerlijk meezeilen op het succes en de grote populariteit van Nintendo en Sony.
Tik maar eens www.gamecube.com in en kijk waar je terechtkomt en www.ps2.com is er ook zo eentje die niets te maken heeft met de real thing. Best slim maar eigenlijk ook een zwaktebod als je dit nodig hebt om aandacht voor je commerciële site te vragen.

XBOX SCREENS

We hebben wat screentjes voor alle Xbox fans. Het betreft de interne display van Microsoft's lievelingetje.



SONY EN NINTENDO SOAP / GBA / PS2

De GBA launch was succesvol en meteen claimt Nintendo dat de nieuw handheld het snelst verkochte videogamesysteem ooit is.
Binnen no-time reageerde Sony daar weer op. Volgens hen verkocht de PS2 destijds nog sneller. Nintendo zei vervolgens dat dit niet het geval was en dat de officiële cijfers hun gelijk aantoonden.
Dat kon Sony natuurlijk niet op zich laten zitten en meldde dat dit een leugen was. Bovendien kon je volgens hen de PS2 als hoog geavanceerd multimedia entertainmentapparaat nooit vergelijken met een drie keer zo goedkope handheld.
En zo ging de kinderachtige strijd tussen de twee miljardenbedrijven nog even door.
We weten het goed gemaakt: de GBA is het snelst verkopende gamesysteem, en de PS2 het snelst verkopende multimedia entertainmentsysteem.
En nu ophouden met zeiken gasten en gewoon vette games maken.

LEGO RACERS 2 / PC / GBA / PS2

Zijn we net een beetje bekomen van al die misselijkmakende Army Men shit, krijgen we te horen dat Lego zijn opwachting maakt op de PS2!!
Kijk, Lego is en blijft natuurlijk dope shit, als speelgoed welteverstaan.
Wat dacht je van die Star Wars stuff die ze uitbrachten. Dat is geweldig, kleine Obi Wans en Darth Mauls in kleine Tie-Fighters. Maar ga er alsjeblieft geen game van maken.
Toch gebeurt het en geen platform lijkt er aan te kunnen ontsnappen.
Naast de PS2 krijgen ook de PC en de GBA een game met die gele mannetjes. Lego Racers 2 zit boordevol kleurrijke werelden, retesnelle velgekleurde racemonsters en uiteraard powerups.
Het tweede deel van Lego Racers zal voorzien zijn van een Story mode waarin je de mogelijkheid hebt je stats op te krikken.
De game komt voorlopig nog niet uit maar check voor de fun even deze screens.





EA SPORTS CONTRACTEERT SPORTHELDEN

EA heeft weer twee sportsterren gevonden die voor een aardig bedragje op de hoes van een game willen staan.
Minnesota Vikings Pro Bowl quarterback Daunte Culpepper (jo de enge echt!) komt met zijn smoelwerk en torso op Madden NFL 2002 en ex-Florida State quarterback Chris Weinke zien we terug op de cover van NCAA Football 2002.
Wie op de Nederlandse cover van FIFA 2002 te zien zal zijn, is nog zo'n beetje geheim maar volgens ons wordt het Manchest United speler Ruud van Nistelrooy!

TITUS HEEFT WEER PLANNEN / PC / NGC

Titus Interactive staat in de gameswereld nou niet bepaald bekend om hun dope games (Superman 64, je weet toch?) Oké, misschien zijn hun spellen nog best redelijk te noemen maar ook echt niet meer dan dat.
Op dit moment hebben ze weer meerdere games in de maak die voor zowel de PC als GameCube gaan verschijnen.
De eerste is Sgt. Cruise: een combinatie van een schiet-, race- en strategiegame, verpakt in cartoon stijl. Het verhaal schijnt, hoe origineel, iets met kwaadaardige buitenaardse wezens te maken te hebben.
Het tweede spel is Ricochet Rick, waarin je een piloot speelt.

GBA TE DUUR

Wij vinden de GBA behoorlijk aan de prijs: zo'n ƒ 289,00 voor de hardware en minimaal ƒ 99,95 voor de software zijn geen bedragen die iedereen zo maar even uit zijn mouw schudt.
In Engeland is inmiddels echt de pleuris uitgebroken rond de launch van de GBA. Mammies en pappies protesteerden massaal bij Nintendo tegen de hoge prijs van de handheld. De GBA kost er 85 pond, wat omgerekend een dikke 300 piek is.
Het lullige is dat Nintendo hieraan zelf geen schuld heeft. Het bedrijf geeft namelijk geen adviesprijs meer af en dus kunnen winkeliers zelf bepalen wat ze er voor vragen.
Het gevolg is dat ze gruwelijk incashen en dat terwijl verwacht was dat de winkeliers zoals altijd de Amerikaanse prijs zouden volgen en de handheld voor zo'n 75 pond zouden wegzetten.
De Japanners zijn wederom de lucky bastards met een prijs van omgerekend £59. Het is oneerlijk verdeel in de wereld.

PLAYSTATION 2

SCORE 94

GRAPHICS 10 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

GRAN TURISMO 3: A-SPEC





Raar merk op die reclameborden: stom, stom, stom...


Een flinke spoiler en je wegligging verbetert zichtbaar.


Sinds Colin bij Ford is, kan Subaru geen potten meer breken.


Die gasten gaan echt als strijkijzers zo strak door de bochten.

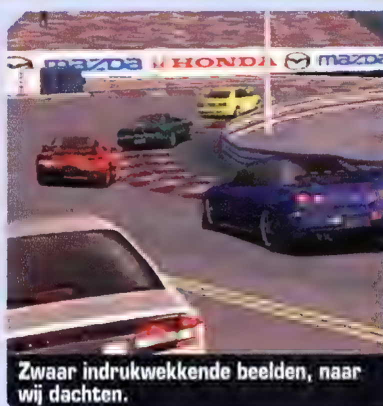
De game waar iedereen meer dan twee jaar op heeft zitten wachten is eindelijk af. Gran Turismo 3 has arrived!

Twee jaar geleden was ik in Tokio op bezoek bij Polyphony waar ze bezig waren aan Gran Turismo 2000. Na het ongeëvenaarde succes van de eerste twee delen zou het derde deel opnieuw alle records moeten breken en dat vooral omdat ie werd geproduceerd voor de Playstation2. Er was toen nog weinig bekend over de nieuwe console en zoals we allemaal weten waren de verwachtingen krankzinnig hoog gespannen. Iets waar Sony zelf behoorlijk aan meewerkte.
Tijdens ons bezoek aan Polyphony kregen we voor het eerst de PS2 in werking te zien en het was in dat gebouw dat PU als eerste Europese gamesmagazine de PS2 in handen hield. De beelden die we daar zagen van GT2000 voldeden niet geheel aan de verwachting maar toch maakte het spel toen al grote indruk op ons.
Het was op dat moment nog de bedoeling dat GT2000 tegelijk met de PS2 gelanceerd zou worden maar het heeft uiteindelijk nog een jaar geduurd voordat Sony vond dat het spel helemaal klaar was en in de tussentijd werd de naam veranderd in Gran Turismo 3. Iets waar wij eigenlijk al stiekem op hoopten want bij Gran Turismo 2000 was er nog sprake van een soort Gran Turismo 2 poort naar de PlayStation2.
Nou ja, het is dus anders gelopen en eindelijk, een jaar na de Japanse release van de PS2, is er een spel dat de belachelijk hoge aanschafprijs van de console rechtvaardigt. Met andere woorden: Gran Turismo 3 is zo goed dat je gewoon nu op moet houden met het lezen van de Power Unlimited (bij wijze van spreken natuurlijk) en als een gek naar de winkel moet rennen om 1049 gulden uit te geven aan een PS2 met Gran Turismo.


Dat krijg je als schoonmoeder voorin naast je zit.



Komt er soms een Smurf van rechts?



Zwaar indrukwekkende beelden, naar wij dachten.

MILJOEN EXEMPLAREN

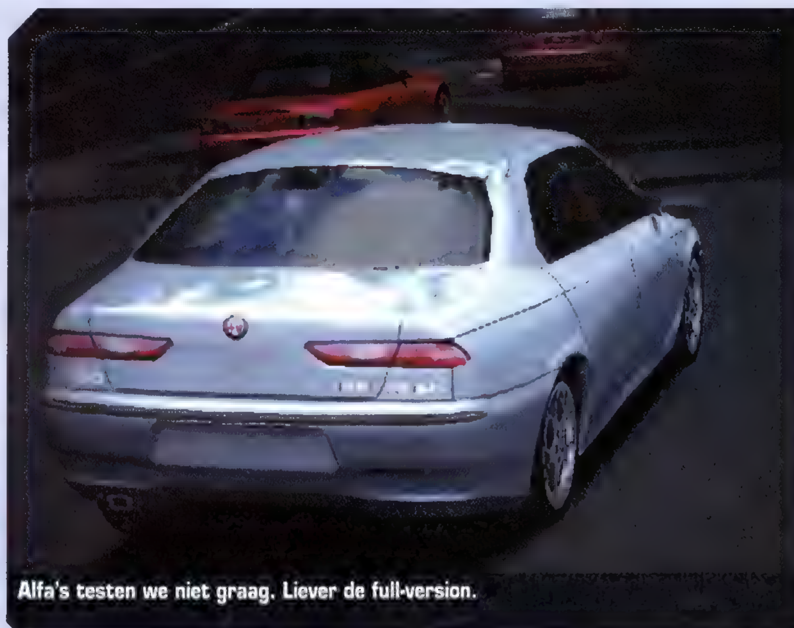
Laten we eens even wat zaken op een rijtje zetten. In de eerste twee dagen na de Japanse release werden er ruim 720.000 exemplaren van A-Spec verkocht. Na een week was het miljoenste CD'tje over de toonbank gegaan. Dit geeft al aan dat de wereld zit te wachten op een echte killer app voor de PlayStation 2, een spel dat het de moeite waard maakt om de console te kopen en eindelijk iets dat je langer speelt dan een week.
Vooral in Japan was er veel kritiek op het gebrek aan goede games voor de console en het lijkt erop dat daar nu eindelijk verandering in komt. Het is op zich wel vreemd dat het een jaar duurt voordat er pas echt leven in een console komt maar we zagen dat al bij de eerste PlayStation en de Dreamcast kon het eerste jaar ook geen grote indruk maken. Waarschijnlijk hoeven we van de Xbox en de GameCube het eerste jaar ook geen wonderen te verwachten.
Sorry, ik ben een beetje aan het afdwalen, we hadden het over een van de beste racegames die ik ooit gespeeld heb en het is de hoogste tijd dat ik eens ga uitleggen wat er allemaal zo vet is aan deze titel.



Die tellers zitten normaal gesproken in de auto.

GRAPHICS & TUNEN

Om te beginnen is Polyphony erin geslaagd om een spel te maken dat er zo goed uitziet dat je bijna zou denken dat het draait op iets nog veel krachtiger dan een PS2. Ik twijfel er dan ook niet aan dat een heel groot deel van dat extra jaar dat het duurde om het spel af te maken, is gaan zitten in het uitpluizen van de ondoorzichtige PS2 architektuur.
In ieder geval zijn de models van de


Alfa's testen we niet graag. Liever de full-version.

GRAN TURISMO 3 FORCE FEEDBACK STUUR



Speciaal ter gelegenheid van de Japanse release van Gran Turismo 3: A-Spec heeft Logitech in samenwerking met Sony besloten om een custom racestuurtje op de markt te brengen.
Het stuurtje is inmiddels een stevig discussiepunt bij iedere GT fan die het ding in zijn handen houdt. In de eerste plaats zeggen ze bij Polyphony dat je het spel pas echt kunt waarderen als je het speelt met het speciale stuur maar aan de andere kant zullen gamers die al sinds de eerste Gran Turismo gewend zijn om met de joypad te spelen, echt niet zomaar overstappen naar een stuur.
Zeker niet omdat het spel, zoals gebruikelijk bij consoles, gewoon een stuk minder speelbaar wordt met het stuur. Je zou kunnen zeggen dat het stuur wel het gevoel geeft dat je contact met het wegdek hebt, alleen moet je het echt heen en weer raggen om de auto recht te houden als je erg hard rijdt.
Vanwege de, op het eerste gezicht, uiterst fragiele constructie waarmee je het stuur op de tafel monteert, krijg je nooit het idee dat je op het ding kunt vertrouwen. Bij ons kwam er ook zeker een rol industrieel tape aan te pas om het hele zaakje, inclusief de pedalen, voorgoed op zijn plek te houden en nadat drie gasten zich een kleine week lang hadden uitgeleefd op het spel en het stuur, begon het al een stuk minder goed te werken. Ik twijfel er niet aan dat het goedkope plastic binnen een maand kapot in de hoek ligt en je toch besluit om GT3 met een joypad te spelen.
Dat zou in principe niet zo'n probleem zijn als het stuurtje niet zo godsgruwelijk duur was. Voor een dikke 400 piek heb je het ding in je bezit maar ondanks het (wellicht) grotere spelplezier is dat een veel te hoge prijs voor zo'n plastic prul.
Bovendien doen verhalen de ronde dat er ook een ander Logitech stuur is dat werkt met GT3. Sony ontkent het en wij konden het niet testen om dat we een speciale review versie hebben gespeeld waarbij het overigens wel werkte maar Sony zegt dat ze deze mogelijkheid zullen weghalen in de winkelversie.

meer dan 190 auto's uitstekend uitgewerkt en ook de ontwerpen van de tracks zijn zwaar indrukwekkend. Niet alleen zijn er mooie beelden te zien als je met 220 kilometer per uur door de bossen scheurt maar ook krijg ik het idee dat de tracks met gevoel voor realisme en timing zijn ontworpen. Niet te veel bochten maar ook niet te weinig en altijd genoeg rechte stukken om lekker vaart te maken en dan toch weer dat lastige stuk waarbij je al je skills in de strijd moet gooien.
In ieder geval totdat je de track echt helemaal uit je hoofd kent want dan pas komt Gran Turismo 3 helemaal tot zijn recht én als je de afstelling van de wagens onder de knie hebt gekregen want wat is er nu mooier dan een race winnen met een oude rammelbak die je helemaal getuned hebt.
Ja, het lijkt er inderdaad op dat de enorme kracht die van deze game uitgaat opnieuw zijn oorsprong vindt in de veelzijdigheid van het spel en de honderdduizend verschillende opties en instellingen die je allemaal op de gameplay kunt loslaten.

TOP GAME

Sony Benelux heeft een bonus in het leven geroepen om enthousiaste GT gamertjes extra te motiveren. Maar liefst honderd soundsystems worden ter beschikking gesteld aan de deelnemers met de hoogste scores.
Het is de bedoeling dat je de snelste tijd neerzet op een van tevoren gekozen track met een van tevoren gekozen auto. Je moet je snelle tijd kunnen bewijzen door je memorycard op te sturen.
Het zal mij benieuwen hoe lang het duurt voordat iemand doorheeft hoe je de highscores op de memorycards kunt veranderen. Tot die tijd kun je dus je lol op met deze highscore wedstrijd en ik denk dat ik zelf zeker mee ga doen als mijn favoriete track aan bod komt.

MINPUNTJES

Toch vallen er ook wel enkele minpuntjes te ontdekken aan GT 3. De belangrijkste is waarschijnlijk wel het gebrek aan vernieuwing. Het tweede deel kende al niet veel opzienbarende verbeteringen en dit derde deel ontleent zijn bestaansrecht voornamelijk aan de betere graphics van de PlayStation2.
Op zich kan ik hier wel mee leven want het is iedere keer weer genieten als je de indrukwekkende replay's bekijkt die de PS2 tot het uiterste pushen maar ik had toch wel graag wat nieuwe game modes gezien. In plaats daarvan zien we weer de vertrouwde Arcade mode, waarin je gelijk een track en een wagen kunt uitkiezen en zonder al te veel hassle aan de slag kunt gaan.
Natuurlijk is er de Simulation mode waarin eigenlijk helemaal niets lijkt te zijn veranderd ten opzichte van de vorige delen behalve misschien het aantal auto's dat je in de garage kunt parkeren maar dat zal wel met



Ed, onze grote Colin McRae liefhebber, kreeg tranen in z'n ogen toen ie dit zag en is sindsdien spoorloos.

de grotere capaciteit van de memorycard te maken hebben.
Naast het gebrek aan vernieuwing is er nog de onvriendelijke interface. De menuutjes zijn soms zo suf ontworpen dat ze rechts buiten beeld vallen en je moet scrollen om te zien waaruit je kunt kiezen.
Daarnaast is het gewoon dom dat je een race niet met één druk op de knop opnieuw kunt beginnen maar dat je eerst de eindstand moet afsluiten en vervolgens in het replay menuutje exit moet kiezen waarna je weer in het race menu zit waar je vervolgens op start moet drukken. Je begrijpt dat dit des te irritanter is omdat je steeds even moet wachten totdat het menu is geladen.
Als laatste moet ik nog even wat zeggen over de toeschouwers die langs de weg staan tijdens de races; deze bestaan uit ouderwetse 2D bitmaps die gewoon ronduit lelijk genoemd mogen worden.

ILINK

Het viel me op dat in tegenstelling tot de Japanse versie, de westerse versie van de game wel de iLink optie zal ondersteunen. Dankzij deze feature kunnen zes PS2's met elkaar gelinkt worden en kun je echt het onderste uit de kan halen als het op hardcore race-aktie aankomt. Het zal wel een gedoe zijn om zes tv's en zes PS2's bij elkaar te krijgen maar dan heb je ook wat.
Voor de multiplayer die met minder genoegen neemt, is er natuurlijk de oude uitgemolken Splitscreen mode waarbij gekozen mag worden of je het beeld horizontaal of vertikaal wilt splitsen. Het is leuk om te zien dat de snelheid van het spel niet veel te lijden heeft onder een splitscreen game, al zijn er bij multiplayer games geen computergestuurde wagens zodat je nooit zoveel auto's op het scherm hebt als bij een fullscreen game.
We hebben nu al aardig wat ruimte vol geouwehoerd over Gran Turismo 3: A-Spec maar we zijn nog niet eens begonnen met vertellen over de verborgen features die je tegenkomt in het spel. (Ben je geïnteresseerd in de bonuswagens en wil je precies de line-up van alle auto's weten, check dan de volgende pagina's.)
Misschien heb ik wel nog net genoeg ruimte om af te sluiten met de mededeling dat Gran Turismo 3 op dit ogenblik al mijn vrije tijd opslokt en terwijl Ed wanhopig aan de lijn hangt om te vragen waar mijn andere teksten blijven, moet ik gewoon mijn rondetijd verbeteren en mijn laatste licentie halen.
Ik raak er met het uur meer van overtuigd dat deze game echt die titel is waarvoor mensen speciaal een PlayStation 2 in huis zullen halen. Ik weet in ieder geval dat ik dat zou doen want deze shit is gewoon de bomb.


Mag de luxaflex even dicht?



Zo'n splitscreen hebben we zelden gezien.



En dan roepen ze bij Le Mans dat ze van die mooie luchten hebben...



Heren kijken we uit voor het materiaal! Het heeft allemaal geld gekost.


Effe lekker bij die Viper in z'n reet.

GRAN TURISMO
ALLE (BONUS) WAGENS, ALLE RACES!



■ ALLE BONUSWAGENS GT3

Completeer de onderstaande race om de bijbehorende wagen te unlocken.

Beginner League
Sunday Cup -- Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE-86 Type I)
Clubman Cup -- Mazda Eunos Roadster
FF Challenge -- Toyota Vitz RS 1.5
FR Challenge -- Nissan Silvia K's 1800cc
MR Challenge -- Toyota MR-S S Edition
4WD Challenge -- Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited
Lightweight K Cup -- Mini Cooper 1.3i
Stars and Stripes Grand Championship -- Chevrolet Camaro SS
Spider/Roadster Cup -- Mazda Miata Roadster RS
80's Sports Car Cup -- Mazda Savanna RX7 Infini III
NA Race of NA Sports -- Honda CRX Del Sol SiR
Turbo Race of Turbo Sports -- Daihatsu Mira TR XX Avanzato R
Tourist Trophy Audi TT Race -- Audi TT 1.8T Quattro
Legend of Silver Arrow Mercedes Benz -- Mercedes SLK 230 Kompressor
Altezza Race -- Toyota Celica SS-II
Vitz Race -- Toyota Vitz RS 1.5
Type R Meeting -- Honda Civic SiR-II
Evolution Meeting -- Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
Beetle Cup -- Volkswagen New Beetle RSi
Grand Turismo World Championship -- Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda Miata, Nissan Skyline GTR V-spec II
Win alle gouden medailles -- Mitsubishi Lancer Evolution V GSR

Amateur League
Japanese Championship -- Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Evolution IV GSR, FTO GP Version R, Subaru Impreza WRX Sti Version VI Wagon
American Championship -- Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Chevy Camaro Race Car, Audi TT 1.8T Quattro, Mazda RX7 Type RS
European Championship -- Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo Race Car, Mini Cooper 1.3i
Gran Turismo World Championship -- Nissan C-West Razo Silvia, Nissan Z Concept car, Toyota GT1 Road Car, Mazda RX8
Deutsche Tourenwagen Challenge -- Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen Beetlé Cup Racer, Astra Touring Car, RUF 3400S
FF Challenge -- Celica TRD Sports M
FR Challenge -- Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version
MR Challenge -- Honda NSX Type S Zero
4WD Challenge -- Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR
Stars & Stripes Grand Championship -- Spoon Sports S2000 Race Car
Boxer Spirit -- Subaru Legacy Blitzer B4
80s Sports Car Cup -- Nismo Skyline GT-R S-tune
NA Race of NA Sports -- Mazda RX8
Turbo - Race of Turbo Sports -- Mines Lancer Evolution VI GSR
Gran Turismo All-Stars -- Mine's GT-R-N1 V-spec, Raybrig NSX
All Japanese GT Championship -- Honda Arta NSX JGTC, Denso Supra Race Car
Tourist Trophy -- Audi S4
Race of Red Emblem -- Nismo 400R
Legend of Silver Arrow -- Mercedes Benz CLK Touring Car (D2 AMG Mercedes)
Altezza Championship Race -- Tom's X540 Chaser, Toyota Vitz RS 1.5
Type R Meeting -- Honda NSX Type-R
Evolution Meeting -- Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Dream Car Championship -- Mitsubishi FTO LM Race Car, Mazda RX7 LM Race Car
Win alle gouden medailles-- Team ORECA Dodge Viper GTSR

Professional League
British GT Car Cup -- Aston Martin Vanquish
MR Challenge -- Tommy Kaira ZZII
4WD Challenge -- Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Spider & Roadster Championship -- Shelby Cobra
Dream Car Championship -- Toyota GT1, Panoz Esperante GTR, FTO LM Race Car, F090/s
Like the Wind -- Mazda 787B

Rally
Tahiti Challenge of Rally -- Toyota Celica Rally Car
Tahiti Maze -- Ford Escort Rally Car
Smokey Mountain Rally -- Ford Focus Rally Car
Swiss Alps -- Peugeot 206 Rally Car
Tahiti Challenge of Rally II -- Toyota Corolla Rally Car
Tahiti Maze II -- Impreza Rally Car
Smokey Mountain II -- Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Swiss Alps II -- Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car Prototype
Super Special Route 5 Wet -- Citroen Xsara Rally Car
Super Special Route 5 Wet II -- Subaru Impreza Rally Car Prototype
Win alle gouden medailles-- Suzuki Escudo Pikes Peak Version

Endurance
Super Speedway 150 Miles -- Chevrolet Corvette C5R, Tickford Falcon XR8 Race Car, F090/S

Licentie Testen
Win alle gouden medailles met B Licentie -- Mazda Miata RS
Win alle gouden medailles met A Licentie -- Mazda RX8
Win alle gouden medailles met IB Licentie -- Nissan Z Concept Car
Win alle gouden medailles met IA Licentie -- Aston Martin Vanqish
Win alle gouden medailles met S Licentie -- Dodge Viper GTS-R Concept Car
Win alle gouden medailles met Rally Licentie -- Subaru Impreza Rally Car Prototype
Overig: 50% Complete -- Chevrolet Corvette C5R



Polyphony / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.granturismo.com



ALLE WAGENS GT3

Acura CL 2000 / 3.2 Type S
Acura NSX 1993
Acura NSX 1997
Acura Integra 1995 / Type R
Alfa Romeo 156 2000 / Super Turismo
Alfa Romeo 156 1999 / 2.5 V6 24V
Aston Martin DB7 2000 / Vantage Coupe
Aston Martin V8 Vantage 1997
Aston Martin Vanquish V12 2001
Audi S4 1999
Audi TT 2000 / 1.8T quattro
BMW 328ci 1999
Chevrolet Corvette 1996 / Grand Sport
Chevrolet Corvette 2000 / C5R
Chevrolet Corvette 2000 / Z06
Chevrolet Camaro 1997 / Z28
Chevrolet Camaro 2000 / SS
Chrysler PT Cruiser 2000
Citroen Xsara 1999 / Rally Car
Daihatsu Storia 1998 / X4
Daihatsu Mira 1997 / TR-XX Avanzato R
Dodge Viper 2000 / GTS-R Team Oreca
Dodge Viper 1998 / GTS
Dodge Viper 2003 / GTS Concept
Fiat Coupe 2000 / Turbo Plus
Ford Focus 1998 / Rally Car
Ford Escort 1996 / Rally Car
Ford Mustang 2000 / SVT Cobra R
Ford GT40 1969 / Race Car
Ford GT40 1966
Ford Tickford
Falcon XR8 2000 Gillet Vertigo 1997 / Race Car
Honda Accord 2000 / Euro-R
Honda Raybrig NSX 2000 / GT Car
Honda Castrol Mugen NSX 2000 / GT Car
Honda Arta NSX 2000 / GT Car
Honda NSX 1997 / Type S Zero
Honda NSX 1992 / Type R
Honda S2000 2000 / Type V
Honda S2000 1999
Honda Integra 1998 / Type R 98 Spec
Honda Civic 1998 / Type R(EK)
Honda Civic 1993 / SiR-II(EG)
Honda Cr-X Del-Sol 1993 / SiR
Jaguar XJ220 1992 / Road Car
Jaguar XKR 1999 / Coupe
Lancia Delta 1992 / HF Integrale
Lister Storm V12 1999 / Race Car
Lotus Esprit 2000 / V8-SE
Lotus Esprit 2000 / Sport 350
Lotus Elise 1998 / 190
Lotus Motor Sport Elise 1999
Mazda RX-8 2002
Mazda RX-7 Type RS 1998
Mazda RX-7 Type RZ 2000
Mazda Savanna RX-7 1990 / Infini III(FC)
Mazda Eunos Roadster 1989 / Normal
Mazda Eunos Roadster 1993 / Normal
Mazda Roadster 1998 / 1.8 RS
Mazda Roadster 2000 / RS
Mazda Demio 1999 / GL-X
Mazda 787B 1991
Mazda RX-8
Mercedes-Benz CLK55 2000
Mercedes-Benz CL600 2000
Mercedes-Benz SLK 1999 / 230 Kompressor
Mercedes-Benz CLK 1999 / Touring Car Mine's Skyline 2000 / GT-R Vspec R34
Mini Mini Cooper 1999 / 1.3i
Mitsubishi FTO 1997 / GP Version R
Mitsubishi FTO 1996 / LM Race Car
Mitsubishi GTO 1995 / Twin Turbo
Mitsubishi GTO 1999 / Twin Turbo
Mitsubishi Lancer 1996 / Evolution IV GSR
Mitsubishi Lancer 1998 / Evolution V GSR
Mitsubishi Lancer 2000 / Evolution VI GSR
Tommi Makinen Edition(Stripe)
Mitsubishi Lancer 1999 / Evolution VI Rally Car
Mitsubishi Lancer 1998 / Evolution VI GSR
Mitsubishi Lancer 2000 / Evolution VI GSR
Tommi Makinen Edition
Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII GSR
Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII RS
Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII Rally Car
Nissan Silvia 2000 / Varietta
Nissan Skyline 1991 / GTS-t Type M(R32)
Nissan Skyline 1994 / GT-R Vspec II(R32)
Nissan Skyline 1997 / GT-R Vspec(R33)
Nissan R390 GT1 1998 / LM Race Car
Nissan R390 GT1 1998 / Road Car
Nissan Skyline 1999 / GT-R Vspec(R34)
Nissan Skyline 2000 / GT-R Vspec II(R34)
Nissan Pennzoil Nismo 1999 / GT-RGT
Nissan Silvia 1991 / K's 2000cc(S13)
Nissan Silvia 1988 / K's 1800cc(S13)
Nissan Silvia 1996 / K's Aero(S14)
Nissan Silvia 1999 / Spec R(S15)
Nissan Silvia 1999 / Razo C-West
Nissan 180SX 1996 / Type X
Nissan Loctite Zexel 2000 / GT
Nissan Calsonic Skyline 2000 / GT
Nissan Nismo 2000 / GT-R LM Road Car
Nissan Fairlady Z 1998 / Version S 2 seater Twin Turbo
Nissan Fairlady Z 1998 / Version R 2by2 Twin Turbo
Nissan Z Concept 2003
Opel Astra 1995 / Touring Car
Opel Calibra 1995 / Touring Car
Opel Speedster 2001
Pagani Zonda 2000 / C12
Pagani Zonda 2000 / C12S
Panoz Esperante 1998/ GTR-1
Peugeot 206 1999 / S16
Peugeot 206 1999 / Rally Car
Renault Clio Sport 2000 / V6 24V
Renault Clio Sport 2000 / Race Car
RUF RUF 3400S 2000
RUF RUF R-GT 2000
RUF RUF CTR2 1996
Shelby Cobra 1967
Spoon S2000 2000
Subaru Impreza 2001 / WRX STi Version
Subaru Impreza 2000 / WRX STi
Subaru Impreza 2000 / Sports Wagon STi
Subaru Impreza 1999 / Rally Car
Subaru Impreza 1998 / Coupe 22B STi Version
Subaru Impreza 1999 / Sedan WRX STi Ver. VI
Subaru Impreza 1999 / Wagon WRX STi Ver. VI
Subaru Impreza 2001 / Rally Car prototype
Subaru Legacy B4 1998 / RSK
Subaru Legacy B4 2000 / Blitzen
Subaru Legacy 1996 / Touring Wagon GT-B
Suzuki Alto Works 1997 /
Suzuki Sports Limited
Suzuki Escudo 1998/ Pike's Peak Car
Tommykaira ZZS 1999
Tommykaira ZZ-II 1999
Toyota MR2 1998 / GT-S
Toyota MR2 1998 / G-Limited
Toyota Corolla 1999 / Rally Car
Toyota Sprinter Trueno 1985 / GT-Apex(AE86 Type I)
Toyota Altezza
Toyota MR-S 1999 / S Edition
Toyota Autobacs Apex MR-S 2000 / GT Car
Toyota Celica 1999 / SS-II
Toyota Celica 1995 / GT-Four(ST205)
Toyota Celica 1995 / Rally Car
Toyota Supra 1997 / RZ
Toyota Supra 1997 / SZ-R
Toyota Castrol Tom's Supra 2000
Toyota Denso Sard Supra 2000
Toyota Altezza 1998 / RS200
Toyota Altezza 1998 / AS200
Toyota GT-One(TS020) 1999 / Race Car
Toyota GT-One(TS020) 1999 / Road Car
Toyota Vitz 2000 / Euro Edition
Toyota Vitz 2000 / RS 1.5
Toyota Sprinter Trueno 1985 / GT-Apex Shigeno version
Toyota GT-One 1998 / Big Red One
TVR Tuscan 2000 / Speed 6
TVR Griffith 1998 / 500
TVR Speed 12 2000
Volkswagen New Beetle 2000 / 2.0
Volkswagen New Beetle 2000 / RSi
Volkswagen New Beetle 2000 / Cup car
Volkswagen Lupo 2000 / Cup car –
Diablo 2000 /
GT car -- F687/s 2000 /
F1 car -- F090/s 2000 /
F1 car

ALLE RACES GT3

1. Sunday Cup (N/A)
2. Clubman Cup (N/A)
3. FF Challenge (N/A)
4. FR Challenge (N/A)
5. MR Challenge (N/A)
6. 4WD Challenge (N/A)
7. Lightweight K Cup (N/A)
8. Stars & Stripes Grand Championship (N/A)
9. Spider & Roadster Championship (N/A)
10. 80's Sports Car Cup (B)
11. NA - Race of NA Sports (B)
12. Turbo - Race of Turbo Sports (B)
13. Tourist Trophy (B)
14. Legend of Silver Arrow (B)
15. Altezza Championship Race (B)
16. Vitz Race (N/A)
17. Type R Meeting (N/A)
18. Evolution Meeting (N/A)
19. Beetle Cup (B)
20. Gran Turismo World Championship (A)

Opmerkingen

Stars & Stripes: een race voor enkel Amerikaanse wagens.
NA - Race of NA Sports: een race voor auto's zonder turbo.
Tourist Trophy: race met enkel de Audi TT coupe.
Legend of Silver Arrow: een race met enkel de Mercedes-Benz wagens.
Type R Meeting: een race voor de Honda's Type R sports modellen (Integra Type R, Civic Type R, enz.).
Evolution Meeting: een race voor de verschillende Evolutions van de Mitsubishi Lancer.

Amateur League

1. Japanese Championship (A)
2. American Championship (A)
3. European Championship (A)
4. Gran Turismo World (IB)
5. Deutsche Tourenwagen Challenge (IB)
6. FF Challenge (A)
7. FR Challenge (A)
8. MR Challenge (A)
9. 4WD Challenge (A)
10. Stars & Stripes Grand Championship (A)
11. Boxer Spirit (A)
12. 80s Sports Car Cup (A)
13. NA - Race of NA Sports (A)
14. Turbo - Race of Turbo Sports (A)
15. Gran Turismo All Stars (IB)
16. All Japan GT Championship (IB)
17. Tourist Trophy (A)
18. Race of Red Emblem (IB)
19. Legend of Silver Arrow (A)
20. Altezza Championship Race (A)
21. Type R Meeting (B)
22. Evolution Meeting (B)
23. Dream Car Championship (IA)

Opmerkingen

Deutsche Tourenwagen Challenge: Verander "Challenge" in "Masters" en je krijgt de naam van het bestaande Duitse tourwagen kampioenschap waar dit kampioenschap op gebaseerd is.
Boxer Spirit: Een serie voor wagens met horizontaal tegenoverliggende cilinders.
Race of Red Emblem: Een serie voor de Nissan auto's.
Dream Car Championship: Een serie voor scherp afgestelde sports cars.

Professional League

1. British GT Car Cup (IA)
2. Gran Turismo World Championship (IA)
3. FF Challenge (IA)
4. FR Challenge (IA)
5. MR Challenge (IA)
6. 4WD Challenge (IA)
7. Spider & Roadster Championship (IB)
8. Boxer Spirit (IB)
9. NA - Race van NA Sports (IB)
10. Turbo - Race van Turbo Sports (IB)
11. Gran Turismo All Stars (IA)
12. All Japan GT Championship (IA)
13. Italian Avant Garde (IB)
14. Race van Red Emblem (IA)
15. Vitz Race (IB)
16. Elise Trophy (IB)
17. Clio Trophy (IB)
18. TVR Tuscan Challenge (IB)
19. Dream Car Championship (S)
20. Polyphony Digital Cup (S)
21. Like The Wind (S)
22. ? [question mark] (S)

Opmerkingen

Italian Avant Garde: Een serie tussen de twee Italiaanse supercars: de Pagani Zonda tegen de Diablo GT.
Like The Wind: Een race waarin de meest krachtige auto's uit dit spel op een oval tegen elkaar racen.
?: dat verklappen we lekker niet.

Rally Event

1. Tahiti Challenge of Rally (R)
2. Tahiti Maze (R)
3. Smoky Mountain Rally (R)
4. Swiss Alps (R)
5. Tahiti Challenge of Rally II (R)
6. Tahiti Maze II (R)
7. Smoky Mountain Rally II (R)
8. Swiss Alps II (R)
9. Super Special Route 5 Wet (R)
10. Super Special Route 5 Wet II (R)

Endurance

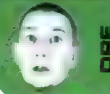
1. Grand Valley 300km (IA)
2. Seattle 100 Miles (IA)
3. Laguna Seca 200 Miles (IA)
4. Rome Circuit 2 Hour Endurance - Passage to Colosseo (IA)
5. Trial Mountain Endurance 2 Hour (IA)
6. Special Stage Route 11 (IA)
7. Roadster - Apricot Hill (IA)
8. Tokyo R246 (IA)
9. Mistral 78 Laps - Cote d'Azur (IA)
10. Super Speed Way 150 Miles (IA)

GAMECUBE

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

VERWACHT: Q1 2002

Luigi's Mansion is een prachtige en heerlijk speelbare game, zoals er hopelijk een heleboel gaan komen voor Nintendo's nieuwe bak.



DRE

LUIGI'S MANSION

Ditmaal geen Mario platformer maar een Luigi adventure bij de launch van een nieuwe Nintendo-console. Dat wordt natuurlijk een must-have voor elke aankomende GameCube-bezitter.

Wie had ooit gedacht dat Nintendo een nieuwe console zou releasen zonder de bolle Italiaanse loodgieter Mario van stal te halen? In het verleden ging zo'n beetje elke release gepaard met een bijpassende Mario game en vlogen de consoles al snel als warme broodjes over de toonbank.
Deze keer gaat de eer echter naar Mario's in het groen gehesen broertje Luigi, die zijn digitale debuut maakte in de inmiddels legendarische NES titel Mario Bros.


Luigi is depri. Snor in tien over half vijf stand.


Een spook! Het is niet waario.


Nacht-level van Alone In The Dark.


Zo, nu moest je toch wel even heel misschien een klein beetje schrikken?


Hier moet een erkende loodgieter aan te pas komen.


Oké, die blinde kapper is goedkoop maar dit kan echt niet knul!

Meestal speelde hij een stille rol op de achtergrond maar blijkbaar vond Miyamoto de tijd rijp om Luigi wat meer in het zonnetje te zetten. Journalisten die in 2000 naar de Space World Show in Tokyo waren gekomen, hadden al een eerste glimp van Luigi's Mansion gezien maar er was destijds alleen sprake van een demootje waarmee Nintendo de prestaties van de GameCube kon tonen. Pas tijdens de E3 werd duidelijk dat het om heel wat meer ging dan alleen een demo en dat Luigi's Mansion een volwaardige launchtitel ging worden.

WHO YOU GONNA CALL?

Het verhaal speelt zich af in en rond het kasteeltje dat Luigi net heeft geërft. Als de gezellige Italiaan op verkenningstocht gaat door de duistere gangen en kelders van de mansion, ontdekt hij tot zijn grote schrik dat het daar niet pluis is.
Binnen no-time is er stront aan de knikker en krijgt hij het aan de stok met een leger kwaadaardige spookjes die rechtsstreeks uit Ghostbusters lijken te komen. Gelukkig weet de vreemde doctor, die standaard meegeleverd wordt bij dit soort avonturen, hoe hij de spookjes kan omtoveren tot schilderijen.
Nu rest het om alle spoken te vangen en dat klinkt als een perfekte klus voor onze Luigi! Gewapend met een zaklantaarn en een stofzuiger gaat de kleine held de strijd aan met de spookjes.

LEUKE BESTURING

De besturing van Luigi is vrij apart en zeker anders dan je van games uit de Mario-familie gewend bent. Je bestuurt Luigi's bewegingen met de camerastick en de zaklantaarn met de analoge.
Dat is in het begin vrij lastig maar heel handig als je het een beetje door hebt.
Tijdens het rondlopen gebruik je de analoge stick om de spoken te verblinden met je flashlight, zodat je ze 123-hop kunt vangen met je stofzuiger. Om te zorgen dat je niet urenlang door het enorme spookhuis loopt te dwalen, heeft Luigi een Game Boy bij zich met een ingebouwde ghost-tracker.
Op het schermpje zie je duidelijk waar de spookjes zich verschuilen, zodat je ze allemaal kunt opsporen en vangen.



MAD MOOI

Al is Luigi's Mansion een launchtitel en zal de kwaliteit van de games in de loop van de tijd natuurlijk veel hoger komen te liggen, het is nu al een genot om naar te kijken.
Vooral de grafische lichteffekten van de zaklamp zijn fingerlicking good en ook de spookjes glimmen alsof ze van dat spul zijn gemaakt dat schijnt in het donker. De schaduwen zijn prachtig en de omgevingen interaktief. Denk daarbij aan piepende deuren, opwaaiend stof en wapperende gordijnen. De duistere achtergronden geven de game precies de spookachtige sfeer die het nodig heeft.

Squaresoft / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com/playonline

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q1 2002

BORIS

De online mogelijkheden zijn doorgeschoven naar deel XI maar dat betekent niet dat FFX een kleine jongen is.

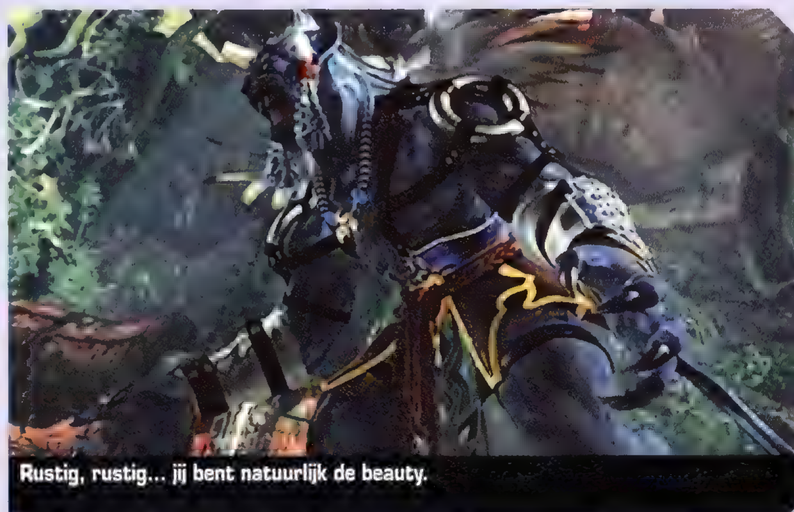




The Beauty & The Beast.



Er staat iets over condoomgebruik dat niet zou mogen van die gast.



Rustig, rustig... jij bent natuurlijk de beauty.

FINAL FANTASY X

Nog ongeveer een half jaar en de tiende Final Fantasy game is klaar. Zou Square ook op de PS2 tot een topprestatie in staat zijn?

Wereldwijd zijn er iets meer dan dertig miljoen exemplaren van Final Fantasy games verkocht. Als je nagaat dat een spelletje toch al snel tegen de honderd piek kost dan kun je uitrekenen dat FF big business betekent voor Squaresoft.



Zo zag Ed's vrouw er 40 jaar geleden uit, zegt ie.

Maar ook Sony heeft flink wat te winnen met het succes van deze serie. Je zou kunnen zeggen dat de PlayStation definitief afrekende met de Sega Saturn op het moment dat Final Fantasy VII exclusief voor Sony's console in de winkels kwam te liggen.

Dat wil natuurlijk niet zeggen dat hetzelfde opnieuw zal gebeuren maar ik denk dat als gamers zullen zien hoe mooi deze titel is geworden, ze zich zeker zullen realiseren dat iets dergelijks niet snel op de Xbox en de Gamecube te vinden zal zijn.

NEXT GEN FANTASY

Wat gelijk opvalt aan de nieuwste Final Fantasy game is dat de characters weer zijn zoals we ze gewend waren in deel VII en VIII. Tetsuya Nomura is namelijk terug aan boord van het team en heeft de weg die is ingeslagen bij deel IX voorgoed vaarwel gezegd.

Ook de geprerenderde achtergronden zijn verdwenen en in plaats daarvan zijn er 'gewone' 3D achtergronden met real-time camerastandpunten, dat zul je je echter pas realiseren als je er echt op gaat letten. Square is er namelijk in geslaagd om die speciale Final Fantasy sfeer te vertalen naar een next gen console. Geen wonder ook want de Playstation 2 lijkt wel speciaal gemaakt voor games als deze.

HET VERHAAL

In Square's officiële persmap bevond zich een document waarop in grote lijnen het verhaal stond beschreven. Ik zal het even voor jullie samenvatten.

De wereld waarin Final Fantasy X zich afspeelt is al duizend jaar lang overspoeld met water en alsof dat al niet erg genoeg is, wordt deze wereld geteisterd door een demoon die schuil gaat onder de naam Sin. Deze Sin is geen gewone demoon maar een heel bijzondere; hij manifesteert zich namelijk alleen in de vorm van natuurrampen.

Een grote puinhoop dus en de hoogste tijd voor onze held Tidus om daar iets aan te doen. Gelukkig is er één wapen tegen Sin: een spreuk die in het bezit is van de Ebon stam.

FINAL POSSE

Het is de bedoeling dat je met de atletische Tidus op onderzoek gaat en ook al wil Square verder niet al te veel verklappen, het is toch wel duidelijk dat er weer flink op los geavontuurd moet worden. Je krijgt daarbij de hulp van je trouwe vriend Wakka en de mooie Yuna.

Yuna is van de Ebon Summoner stam en ze is een beetje onzeker over haar vermogen om de dodelijke spreuk op Sin los te laten.

Het is dan ook goed dat je een heel spel de tijd hebt om haar wat zelfvertrouwen te geven (en haar tegelijkertijd het hof te maken).

Maar het wordt nog veel gezelliger; Kimari is half mens en half beest en hij heeft de opdracht gekregen om op Yuna te letten.

Gelukkig is er nog een dame in het gezelschap, namelijk de mooie tovenares Lulu die heel wat tricks in haar mouw heeft zitten. Er is nog een zwaardvechter Aaron die later in het spel de posse komt versterken en last but not least is er de sluwe dievegge Ryukku. ◄

UWE ABONNEES:

GSM EN HEADSET

reageer snel! OP=OP



SPECIFICATIES:

- Motorola V2288 incl. € 20 **Ben**® beltegoed
- Fm-radio, met stereo headset, 2 kleuren design beschermhoes, WAP, SMS, Riemclip, Reislader 220-240 Volt, Dual Band
- 150 gram, afmeting 137 x 55 x 29 mm, spreektijd tot 3.5 uur, standby tijd tot 135 uur, data en fax mogelijkheden, 100 geheugen nummers mogelijk in het telefoonboek

Ben® vrij PrePaid is een compleet belpakket zonder abonnement. Met **Ben**® vrij PrePaid kun je in Nederland en in het buitenland bellen en gebeld worden. Je moet je voor bellen in het buitenland wel eerst aanmelden (eenmalig f 39,80 / € 18). Je kunt kiezen tussen de volgende tarieven:

* vast tarief € 0,35 is f 0,77
* piek tarief € 0,40 is f 0,88
* dal tarief naar een vast toestel € 0,10 is f 0,22
* dal tarief naar een mobiel nummer € 0,20 is f 0,44
* start tarief is altijd € 0,05 / f 0,11

Bij een abonnement op POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je als welkomstcadeau de Motorola V2288 prepaid WAP GSM, dan betaal je voor 12 nummers f 71,40. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts f 59,50 voor 12 nummers (2 gratis!).

In België kost een jaarabonnement BF 1500, hiervoor bel je: 02-7762233. Het Motorola aanbod geldt helaas niet voor Belgische lezers. Belgische lezers kunnen kiezen voor een korting: je betaalt dan BF 1200. Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

VUL SNEL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789

PC / XBOX

VERWACHT Q4 2001

En zo wordt 2001 toch nog het jaar van de shooters. Na het uitstekende Operation Flashpoint, gaat ook Medal Of Honor op zeker hoge ogen gooien.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



Take 4, scène 3 en vergeet de ketchup niet.

Na het grote succes op de PSX komt er een heel nieuw avontuur in de Medal Of Honor serie op de Xbox en PC: Allied Assault.

Onlangs werd ik uitgenodigd door Electronic Arts om een loge van legerveteranen te bezoeken. Plaats van handeling: een luxe buitenwijk in Londen. De reden van juist die lokatie was de presentatie van twee war games, te weten: Command & Conquer - Rengade voor de PC en Medal Of Honor : Allied Assault voor Xbox en PC. En over die laatste titel wil ik het hier even met jullie hebben.

SUCCESVOLLE REEKS

Medal Of Honor was op de PSX behoorlijk succesvol. Deel 1 werd door PU niet al te enthousiast ontvangen wegens storende bugs en veel slordige fouten maar de opvolger konden we wel waarderen.
Als je bedenkt wat er met deze game allemaal mogelijk moet zijn op PC en Xbox...inderdaad, een gedachte om gelukzalig van te gaan grijnzen. In de loge in London, waar allemaal foto's hingen van hoge piefen die ongetwijfeld belangrijke dingen voor King & Country hadden gedaan, begon na een korte test van de lederen sigaarstoelen en drie bakken koffie, de presentatie.

ANGSTAANJAGEND

Medal Of Honor: Allied Assault is geen poort van de PSX maar een heel nieuw avontuur met een nieuwe held in de hoofdrol: Luitenant Powell. Deze Powell is in dienst van het Office Of Strategic Services, een organisatie die zich bezig houdt met geheime missies tijdens WO II.
Allied Assault speelt zich af rond de dagen voor, tijdens en net na D-day en laat je een reeks zeer gevarieerde missies (een slordige 24 met elkaar verbonden) in diverse plaatsen in de wereld voltooien.
Op de PC gepowered door de Quake III engine zien de beelden er angstaanjagend gelikt uit en ook de Xbox versie zal grafisch imponerend worden.



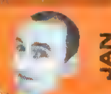
Alleen opendoen als ie 'Ich habe es nicht gewusst' accentloos uit kan spreken.

De mannen van 2015 hebben de Quake III engine tot op het bot uitgebuit want de levels zijn bijna allemaal grotendeels outdoor en kennen waanzinnig veel details. Nerven in bomen, ronddwarrelende blaadjes, kapotgeschoten huizen, authentieke voertuigen en zelfs de strepen en onderscheidingen op de uniformen van soldaten die je tegemoet komen rennen, kloppen tot op het laatste steekje.

OMAHA BEACH

Medal Of Honor wordt in sommige opzichten vergeleken met 'Saving Private Ryan' en dat is niet voor niets. Een heuse invasie a la D-Day op Omaha Beach vormt een van de eerste missies.
Deze missie wordt waanzinnig spectaculair en tegelijkertijd dramatisch echt. Je landt met een boot in de ochtendmist en zodra je aan land hopt, is het rennen voor je leven geblazen terwijl de kogelregens en ex-

2015 / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.2015.com




Net zo beweeglijk als de backs van het Duitse elftal.


Hu, wat? Nee, ik oefen vast mijn 'ich habe es nicht gewusst' gezicht.

MEDAL OF HONOR 3, 4, 5 ...?

Geheel in EA stijl is Medal Of Honor een 'brand' die op zich staat en waar we nog vele delen van mogen verwachten. Gelukkig betreft het hier geen gemakzuchtige poorts maar weldegelijk verschillende avonturen op verschillende platformen.
Zo zijn de mannen van 2015 ondertussen ook bezig met Medal of Honor: Frontline; een nieuw avontuur voor Jimmy Patterson op de PS2. Vijftien levels vol sabotage, spionage en knallen natuurlijk.
Daarnaast liggen er ook plannen voor Medal of Honor: Fighter; een WO II flightsim voor diezelfde PS2. Spelers kunnen hier talloze vliegtuigen besturen zoals Hellcats, Corsairs en P38's. Er zullen multiplayer opties ingebouwd worden zodat je met een team van vier kisten tegelijk kunt vliegen of één kist met meerdere personen, waarbij een stuurt en anderen de mitrailleur bedienen.


Met z'n André van Duin-imitatie had soldaat van Dusschoten altijd succes.

plosies het dun door je broekspijpen laten lopen.
Develloper 2015 gaat voor realisme maar probeert de gameplay er niet onder te laten lijden; dus geen bloederige armen en benen die in de rondte vliegen of missies tweehonderd keer overdoen omdat je steeds door kogels geraakt wordt.
Desalniettemin is de sfeer intens en grimmig en hoewel de game zijn heftige momenten kent, zul je ook veel moeten sneaken en doseren om de missies tot een goed einde te brengen.

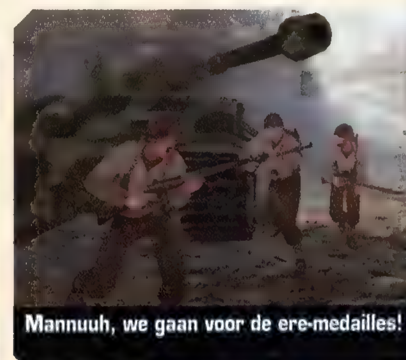
AI

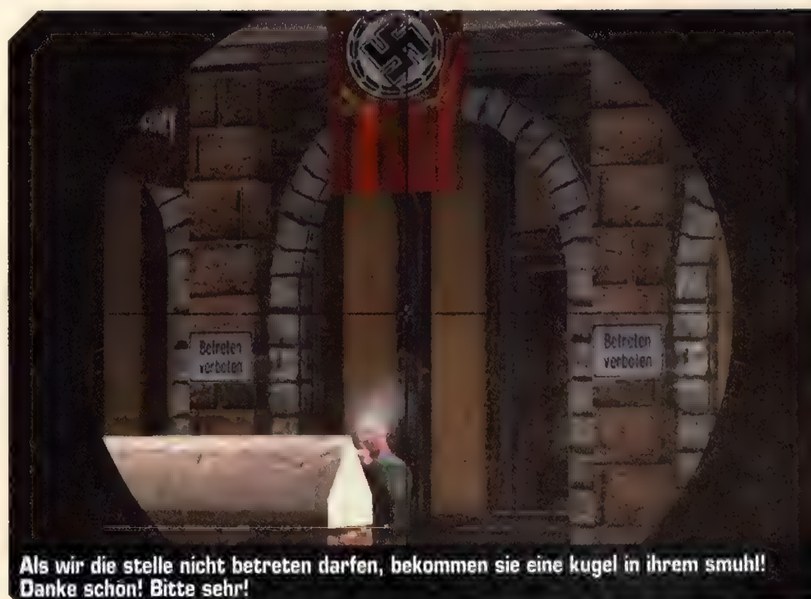
De Artifical Intelligence is een ander item waar 2015 trots op is. Hersenloze bots die slechts als kanonnenvoer dienen zijn niet realistisch en op den duur ook niet leuk, aldus 2015. In Allied Assault zoeken vijanden dekking, halen versterking, zullen tanks tegen je inzetten of zich verschansen.
Echt fraai is dat de verschillende rangen goed zichtbaar zijn en van invloed op de gameplay. Een officier zal niet zelf in aktie komen maar gaan blèren als ie jouw ontdekt en meteen een aantal ondergeschikten achter je aan sturen.
Ook jouw tegenakties zijn realistisch; een schot in het been en een soldaat zal mank gaan lopen, terwijl een welgemikt schot tussen de ogen natuurlijk de snelste kill oplevert.

ADVIES

Een grappig extraatje tijdens de presentatie was dat er daadwerkelijk een oorlogsveteraan aanwezig was om een en ander toe te lichten. Deze Captain Dale Dye is dezelfde die Steven Spielberg adviseerde bij het maken van Saving Private Ryan. Dye wilde in eerste instantie van een samenwerking met de gamedeveloper niets weten maar toen hij het enthousiasme van de makers bemerkte en te zien kreeg hoe bloedserieus ze te werk gingen, sloeg hij om als een blad aan een boom.
Dye's ervaring en de briljante geesten van 2015 maken dat Allied Assault een prachtig spel aan het worden is.


Ik zei nog; bij auto's met dieselmotoren, eerst chocken.


Mannuuh, we gaan voor de ere-medailles!



Als wir die stelle nicht betreten darfen, bekommen sie eine kugel in ihrem smuhl! Danke schön! Bitte sehr!

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

STAR WARS

WWW.STARWARS.COM

THE FORCE IS BACK!

De Star Wars games van de laatste jaren vielen behoorlijk tegen. De dagen van X-Wing en Jedi Knight lijken inmiddels echo's uit een ver verleden. Maar LucasArts neemt keihard wraak met een line-up waar Darth Vader spontaan de broekhoest van krijgt. Kortom; The Force is back.

De Star Wars licentie is de afgelopen jaren door LucasArts behoorlijk te grabbel gegooid; met matige tot slechte games joeg LucasArts de trouwe Star Wars fans tegen zich in het harnas.
Force Commander was een mislukte strategy-game, Jedi Powers was ook niet om over naar huis te schrijven en toen Obi-Wan van de PC lijst werd geschrapt en Xbox exclusief werd, waren de poppen aan het dansen.
Maar de developer uit San Francisco heeft z'n fouten toegegeven en zich versterkt door verschillende allianties aan te gaan met enkele hooggewaardeerde softwarehuizen.
Star Wars Galaxies (zie vorig nummer) heeft al veel E3 awards in de wacht gesleept en de mannen van Everquest zullen er alles aan doen om die onderscheidingen waar te maken.
LucasArts heeft echter nog meer slimme pacten gesloten.
Wat te denken van Ensemble Studios (Age Of Empire) voor de strategygame Galactic Battlegrounds en Raven Software (Hexen, Heretic 2, Soldier Of Fortune, Elite Force) voor... Jedi Knight II. Jawel, de PC achterban slaakte een vreugdekreet toen Jedi Outcast, het vervolg op het alom geroemde Jedi Knight, werd aangekondigd.
Op alle platformen zal LucasArts de komende tijd van zich laten horen. Wat nu volgt is een overzicht van de Star Wars games die op stapel staan.

STAR WARS STARFIGHTER: SPECIAL EDITION (PC / XBOX)



Star Wars Starfighter was een redelijk succesvolle game op de PS2. De game die min of meer als prequel van Rogue Squadron valt te beschouwen, had basic controles, redelijke graphics, gelikte tussenfilmpjes en genoeg missies om de gamer te vermaken.
Binnenkort kunnen ook de PC en de Xbox bezitters genieten van deze game in een special edition oplage. Allereerst zijn de graphics scherper en gedetailleerder en het spel is een





stuk sneller geworden en haalt makkelijk 60fps (dat was bij de PS2 versie niet altijd het geval).
Voorts zal de Special Edition een aantal bonusmissies kennen, alsmede nieuwe two-player missies en extra Capture The Flag maps.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS (PC)







Star Wars Rebellion (1998) was geen game om gelukstranen van in de ogen te krijgen. Het was strategie maar iedereen keek uit naar Force Commander; de 'C&C op z'n Star Wars' game die er nooit kwam. Ja, er kwam een rampzalige 3D versie waar iedereen na vijftien minuten gillend van wegrende.
Na het dramatisch slechte Force Commander werd een ding duidelijk: LucasArts moest maar geen strategy-games meer maken.
Toch proberen ze het nog een keer maar ditmaal met de deskundigheid van Ensemble Studios dat met raad en daad terzijde staat. Galactic Battlegrounds is de naam van de RTS die gebruik maakt van de Age Of Empires II engine. Die begint duidelijk op zijn laatste benen te lopen en de game ziet er, in dit stadium, een tikje korrelig uit. Toch kunnen 2D strategie-games nog altijd erg leuk zijn (zie Red Alert 2 en Age Of Empires zelf) en met de Star Wars legacy vakkundig gebruikt, kan dit een hoop lol opleveren.
Er zijn trouwens honderden kleine details aanwezig en alle eenheden, wezens, gebouwen en voertuigen komen rechtstreeks uit de Star Wars saga. Je kunt zes verschillende rassen spelen met elk haar eigen units en technologie: The Galactic Empire, Rebel Alliance, Wookies, Gungans, Royal Naboo en de Trade Federation. In totaal zijn er wel 300 verschillende eenheden en alle oude bekenden geven acte de presence.
Er zijn helden zoals Luke Skywalker en Darth Vader, X-Wings, AT-AT's, TIE Fighters, snowspeeders, Jedi's en noem maar op.
De gevechten zullen plaatsvinden in verschillende, herkenbare settings en de tijdspanne van de game omvat alle vier de films. De confrontaties vinden zowel ter land als in space plaats, waarbij steeds de fokus op andere eenheden zal liggen.
Acht spelers kunnen tegelijk via een netwerk of internet met elkaar battelen of genieten van custom made maps. Jawel een Star Wars game met een editor, is het nog mogelijk? Een uitkijkertje dus voor rond de Kerst.

STAR WARS RACER REVENGE: RACER II (PS2)







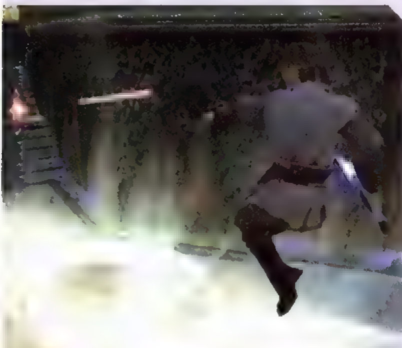
Star Wars Episode I: Racer op PC was een zeer aardige game en J.J. was er voor zover ik het me kan herinneren (mijn oude PU's liggen door elkaar) destijds ook redelijk enthousiast over.
Sterkste punt van het spel was de adrenaline verhogende snelheid van de Pod-races die zeer goed werden nagebootst.
Dit populaire onderdeel van de Episode I film leent zich natuurlijk eveneens prima voor de PS2 en dat heeft LucasArts dan ook gedaan.
Officieel is dit een sequel dus mogen we ook nieuwe dingen verwachten, right?
Het grappige is dat zich ook nu weer een opvallende partner aandient: Rainbow Studios. Deze ontwikkelaar, bekend van Motorcross Madness games, helpt mee aan het spel.
Het verhaal achter Racer II is niet veel bijzonders, de gameplay des te meer.
Het is acht jaar verder en Sebulba is nog steeds uitermate pissig dat Anakin de Pod-races ooit zo glorieus won en hij daagt 'm opnieuw uit.
Naast Anakin en Sebulba kun je uit nog zestien andere karakters kiezen om mee te scheuren.
Was het origineel al misselijkmakend snel, het vervolg breekt alle records. De AI is behoorlijk opgepept waardoor tegenstanders nu helemaal tot het uiterste gaan om de race te winnen. Dat resulteert in spannende races waarbij crashes, botsingen en explosies eerder regel dan uitzondering zijn.
In totaal zullen er zestien verschillende voertuigen mee gaan doen die ook nog up te graden zijn. De game krijgt achttien circuits verdeeld over Tatooine en vijf nieuwe werelden. Iedere track zal meerdere routes en shortcuts hebben, hetgeen het racen nog boeiender moet maken.
De graphics en de framerate zagen er goed uit. Met name de extreme snelheid is knap gedaan, gezien het relatief lage aantal RAM dat de PS2 aan boord heeft. Verwacht speelmodes als free-play, tournament, time trials en versus mode die je begin volgend jaar op Sony's console kunt gaan spelen.

SIMULTAAN

**Het poorten van spellen is een doorn in het oog van veel gamers. Vaak levert het namelijk een versie op die nagenoeg hetzelfde is, zonder het bedoelde platform maximaal te benutten.
Bij LucasArts hebben ze sinds anderhalf jaar een nieuwe werkmethode. Alle spellen worden simultaan en tegelijkertijd voor meerdere platforms ontwikkeld. Zo wordt bijvoorbeeld Starfighter tegelijk voor zowel PS2, PC en Xbox gemaakt.
De PS2 game was veel eerder af want de ontwikkeling van de PC en Xbox versie neemt meer tijd in beslag, omdat er een aantal extra missies bijkomen en men de aanwezige power ten volste wil aanspreken. Het resultaat is een game die er op PC en Xbox grafisch een stuk beter uitziet en ook miniem is aangepast waar het de besturing betreft. Een goede policy die hopelijk meer softwarehuizen gaan toepassen.**

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE









OBI-WAN (XBOX)

Toen de eerste screens van Obi-Wan verschenen, waren vele gamers dolblij. Het vervolg op Jedi Knight zag er zeer fraai uit. Maar de Xbox kwam, zag en slokte op... en de PC fans hadden een spel minder om naar uit te kijken.
Obi-Wan is dus nu een Xbox exclusieve game waarin de jonge Obi-Wan diverse opdrachten voor de Council uit mag voeren, uitgesmeerd over vijftien gigantische levels.
Het eerste dat opviel is dat Obi-Wan wat meer massa heeft gekregen in vergelijking met vorig jaar toen ik 'm (toen nog PC versie) achter gesloten deuren zag. Ook zijn de moves uitgebreid; je kunt allerlei acrobatische bewegingen maken zoals flikflaks, achterwaartse sprongen en salto's en dit natuurlijk in combinatie met je lightsaber. Daarnaast zijn ook de Force Powers in the house en kun je beschikken over attack, push, pull, throw, defend en jump krachten. Niet origineel maar wel erg leuk is de Matrix Move waarmee je tijdelijk in Slowmotion kunt battelen, hetgeen erg fraaie plaatjes oplevert. Natuurlijk staat er een leger van slechteriken op je te wachten waaronder de gehoornde Darth Maul, de Tusken Raiders, Assassin Droids en een nieuwe, geheimzinnige vijand genaamd Jin'ha.
De Xbox controller leent zich uitermate goed voor de lichtzwaard gevechten waarbij je de linker analoge stick neemt om je karakter te besturen en de rechterstick om je zwaard te bewegen. Intuïtief, makkelijk en een fraai schouwspel op het scherm. Nu nog de framerate aanpassen want die kakte, in deze zeer vroege versie, af en toe behoorlijk in.

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II (GAMECUBE)







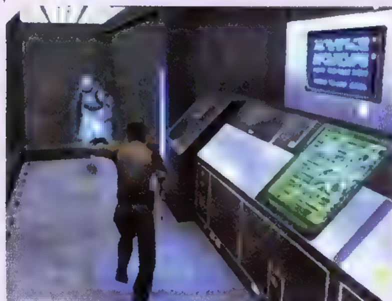
Terwijl op het Powerweb forum de discussie over de NGC (wel of niet kiddy) weer in alle hevigheid oplaait, werd een ding op de E3 duidelijk: Rogue Leader: Rogue Squadron II is absoluut niet kiddy, sterker, het was een van de, zoniet dé mooiste NGC game die er getoond werd. Nu waren dat er niet zoveel maar de game was desalniettemin indrukwekkend, zeker wanneer je over een immense Star Destroyer vliegt. Dat kolossale schip heeft zo ontiegelijk veel detail en is opgebouwd uit massa's polygonen. Je voelt je echt een nietige mug als je langs de prachtige immense kolos scheert. De game is nog een eind weg maar al een behoorlijk visitekaartje van de power die de NGC in zich heeft.
In Rogue Leader kun je vliegen als good old Luke Skywalker of Wedges Antiles en kun je in totaal uit zes verschillende vliegtuigen kiezen. Je kunt ze niet meteen alle zes bemannen, je zult ze eerst moeten unlocken door het behalen van divers eremetaal. Tot nu toe heeft LucasArts vier schepen vrijgegeven: de Snowspeeder, de A-Wing, de B-Wing en de X-Wing, de andere twee blijven dus nog even geheim.
Er zijn elf missies (wat niet echt veel lijkt) en een handvol bonusmissies. De missies vallen echter uiteen in submissies en zijn erg gevarieerd. De befaamde Death Star scène en het gevecht op de ijsplaneet Hoth zijn natuurlijk weer van de partij. Deze zijn op z'n zachtst gezegd intens en komen dankzij de grafische hoogstandjes wel erg dicht bij het filmgevoel.
De GameCube controller zal voor dit spel bovendien helemaal benut worden waarbij 'function clicking' een belangrijke rol speelt. Zo kun je met één knop verschillende funkties bedienen zoals bijvoorbeeld een knop inhouden om ver te schieten of kort achter elkaar in drukken om snel te schieten. Ook het richten en manoeuvreren laten zich met enkele knoppen - die je op verschillende manieren gebruikt - veel specifieker bedienen. Toch claimen de makers dat de game in geen enkel opzicht (te) complex wordt en je nog steeds de snelle, arcade feel behoudt.

STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II (PC)





De titel waar ikzelf het meest van begon te glunderen, is Jedi Outcast. Het originele Jedi Knight was een fantastisch spel en naar een vervolg



werd dan ook massaal uitgekeken. Het spel draait op een opgepompte Quake III engine en ziet er bijzonder mooi uit. Als we de graphics in dit vroege stadium vergelijken met QIIIA is er al een wereld van verschil.
Wanneer je in een Stormtrooper spaceship-hangar aan het zwaardvechten bent, zie je jezelf en je tegenstander reflekteren op de vloer. Sowieso is het detail en de typische Star Wars look beter dan ooit tot leven gebracht.
Natuurlijk mag je weer als huurling en held Kyle Katarn met je funky lichtzwaard in de rondte gaan zwaaien.
Dat je lichtzwaard niet zomaar een grappig wapen is, wordt deze keer extra benadrukt. De voortdurend hete laserstraal laat z'n sporen na op kisten en deuren wanneer je er tegenaan slaat. Raak je in je dolle enthousiasme bijvoorbeeld een explosief vat chemisch afval, dan is het boem! en kunnen de soldaten van de Empire je uiteengereten lichaam met stoffer en blik bij elkaar vegen. Daarnaast is de ligtsaber meer dan alleen een wapen; je kunt er touwen en kabels mee doorhakken én je kunt hem als boemerang gebruiken. Dit laatste is erg spectaculair; zo kun je met één welgemikte worp drie soldaten doormidden zeilen, waarna je saber weer netjes terug in je hand zwiept. Goed mikken dus en je kunt ledematen van elkaar scheiden.
Daarnaast krijg je een reeks schietwapens waaronder een snipergun.
De Force Powers zijn eveneens weer van de partij, waaronder de Mind Trick waarmee je tegenstanders tijdelijk kunt besturen. Hopelijk wordt het vechtsysteem van de originele Jedi Knight beter uitgewerkt in zijn opvolger want dat was in close combat nogal tricky. ◀

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ■

Een Star Wars game waar zelfs nog geen lullig screenshotje van gereleased is, is de RPG Star Wars: Knights Of The Old Republic. Deze game wordt door niemand minder dan Bioware gedaan (natuurlijk samen met de mannen van LucasArts). Wetende dat Bioware onder ander de Baldur's Gate serie op z'n naam heeft staan, moet dit haast wel een winnende formule worden.
Knights Of The Old Republic speelt zich 4000 jaar voor de Star Wars films af en volgt de strijd tussen de Light en Dark Jedi's. Je bestuurt een groep van drie leden en het is jouw taak om Jedi te worden en het goede te laten overwinnen, compleet met Force Powers en ligtsaber skills.
Het spel zal een hardcore RPG alias Baldur's Gate en Icewind Dale worden waarbij je je Star Wars trio steeds verder uitbouwt met skills en gadgets.
Het spel draait op een compleet nieuwe 3D engine en moet 'ergens in 2002' verschijnen.

PC

VERWACHT: Q3 2001

Monopoly Tycoon lijkt een snelle, uiterst verslavende en diepe game te gaan worden die simmers in het algemeen en Monopoly liefhebbers in het bijzonder niet zullen willen missen.



MONOPOLY TYCOON



Monopoly Tycoon is de digitale 3D versie van het aloude populaire bordspel. Deze mix van de beste elementen uit SimCity, Business Tycoon, Tropico en The Sims kan best eens een hele grote titel worden.

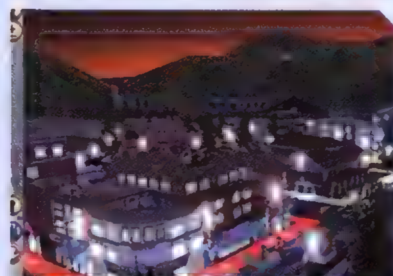
Iedereen heeft het bordspel Monopoly wel eens gespeeld. Ik herinner me nog het heerlijke gevoel wanneer een medespeler zijn dobbelsteen wierp en precies op jouw straat terechtkwam, nét nadat je er drie vette hotels had neergezet. Kassa! Tegelijkertijd was er ook de angst wanneer je een kaart moest trekken en een belastingaanslag kreeg of naar de gevangenis moest, zonder eerst langs start te gaan.
Het was all in the game en je voelde je een middag (of een hele nacht want soms kwam er geen einde aan dat @#%$*&! spel) Dagobert Duck terwijl je stapel gekleurde biljetten stevig doorgroeide.
Deze basiselementen zijn allemaal aanwezig in de 3D versie van Monopoly Tycoon die bovendien veel verder gaat. MT (Monopoly Tycoon) is een echte sim en heeft genoeg kwaliteit om net zo populair te kunnen worden als SimCity.

FAILLIET

Onlangs mochten we een kijkje nemen bij de ontwikkelaar van Monopoly Tycoon: Deep Red (ook makers van Risk II) en wat meteen opviel toen we de game begonnen te spelen, was de enorme omvang en de bijbehorende pittige snelheid.
Je bekijkt de wereld van bovenaf,

BORDSPELLETJE

De mannen van Deep Red wilden al veel langer Monopoloy Tycoon maken maar in eerste instantie zag toenmalig uitgever Hasbro er geen brood in. Deep Red maakte toen 'maar' het gewone bordspelletje Monopoly voor de PC alsmede Risk II. Van beide games gingen miljoenen exemplaren over de toonbank.
Met genoeg credits opgebouwd en inmiddels overgenomen door Infogrames had Deep Red nu wel vrij spel om Monopoly Tycoon uit te brengen. De game heet in Amerika om commerciële redenen trouwens Monopoly City (lijkt op SimCity, begrijp je wel).



Ook als je naar bed gaat, gaat het spel gewoon door.



Hé machinist; volgens mij rij je een stukkie naast de rails!

Deep Red / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.deepred.co.uk



vergelijkbaar met het Monopolybord dat hier bestaat uit verschillende delen van een stad. Sommige delen van de stad zijn luxe andere zijn armetierig met alle gradaties daartussen.
Aan jou de taak om zoveel mogelijk winkels, hotels, nachtclubs, bakkerijtjes, sportzaken en noem maar op her en der te planten, een prijs voor je verkoopwaar te bepalen en winst te maken. Want dat is en blijft je uiteindelijke doel; zoveel mogelijk geld binnenschrapen en zorgen dat je medespelers failliet gaan

CONCURRERENDE PRIJS

Om een gebouw neer te zetten, zul je op een bepaald gedeelte op de kaart moeten klikken en word je meteen naar binnen gezogen in de boeiende 3D Monopoly wereld.
Hier gebeurt alles in (versneld) realtime en fraai 3D. De mensen lopen heen en weer, winketje in, winketje uit, auto's rijden langs, stoplichten verspringen, treinen rijden af en aan...kortom MT leeft!
De besturing is (nu al) heerlijk en via overzichtelijke menu's en tabellen kun je precies zien hoe duur de concurrentie z'n roombroodjes bij de bakker verkoopt. Zijn die veel goedkoper dan doe je er slim aan onmiddellijk de prijs te droppen. Zo werkt het met al je produkten.
Je kunt ieder gewenst moment terugschakelen naar de platte Monopoly kaart waarbij je de mensen via stipjes kunt volgen. Veel stipjes in een gebied waar jij winkels hebt, is gunstig: dat betekent dat er veel wordt uitgegeven. In de praktijk zul je voortdurend aan het switchen zijn tussen de volledige 3D stad, de platte kaart en de tabellen.
Ook is het zaak rekening te houden met de omgeving. In dure wijken is meer belangstelling voor restaurants en theaters, terwijl men in volksbuurten liever de snackbars en de bioscoop met een bezoek vereert.
Er is ook een dag- en een nachtleven; overdag shoppen en werken de mensen en 's avonds zoekt men vertier in nachtclubs, bioscopen, disco's, poolbars en arcadehallen.

RODE CIJFERS

Je kunt MT zowel single- als multiplayer spelen. In singleplayer speel je tegen NPC's die verschillende gedragingen hebben. Zo zal de oude weduwe (een van de vele tegenspelers) wijs en voorzichtig spelen, terwijl de autocoureur een gokker is en alles of niets speelt.
Deze (en andere) karakters spelen ook een rol bij de zogenaamde biedingen. Een strategie voor de meer ervaren speler is namelijk het opkopen van een heel huizenblok. Heb je dit in je bezit dan vang je ook nog eens vette huur van iedereen die in jouw blok een zaak of appartementencomplex heeft. Het bieden is echter tricky; voor je het weet bied je te hoog en trekt de rest zijn of haar handen van het blok af.
Bovendien kun je ook de prijs bewust omhoog krikken om de beoogde koper op kosten te jagen. De vraag is steeds: hoe ver durft iedereen te gaan? Je kunt hiermee behoorlijk in de rode cijfers raken. Op zich is het niet zo erg om rood te staan en dat gebeurt dan ook - zeker in het begin met alle investeringen - voortdurend.
Als je de volgende dag (het spel werkt via een versnelde nacht- en dagcyclus) maar weer uit de rode cijfers bent, voordat de bank opent. Anders ben je failliet en is het game over. Hard maar waar.

EXTRA'S

Een groot deel van de afronding van het spel gaat zitten in de lokalisatie van het produkt. Deep Red wil namelijk dat de Fransen kunnen spelen met beroemde Franse straatnamen en bijvoorbeeld de Eiffeltoren als decorstuk. Wij zullen gaan gamen met de Kalverstraat en misschien wel het Paleis op de Dam op de achtergrond. Wie weet kun je dan ook koffieshops openen.
Hier bevindt zich ook een belangrijke mogelijkheid voor (gratis?) upgrades. Specifieke winkels of uitgaansgelegenheden die niemand heeft, zullen om de zoveel tijd via het internet gepost worden, alsmede nieuwe steden, maps en andere goodies. Een belangrijk gegeven om de game langer levensvatbaar te houden.
Een editor zou ook niet verkeerd zijn. Sekswinkels en tatooshops zullen het volgens mij namelijk erg goed doen.


In Monopoly-country wordt zo te zien niet gefietst.
Je zou raar opkijken als er ineens een stel smurfen van rechts kwam aanrijden.



Bij Monopoly draait het allemaal om keiharde cash. Niet zo gek dus dat het spel een beetje een Gangsters/Mafia look heeft.

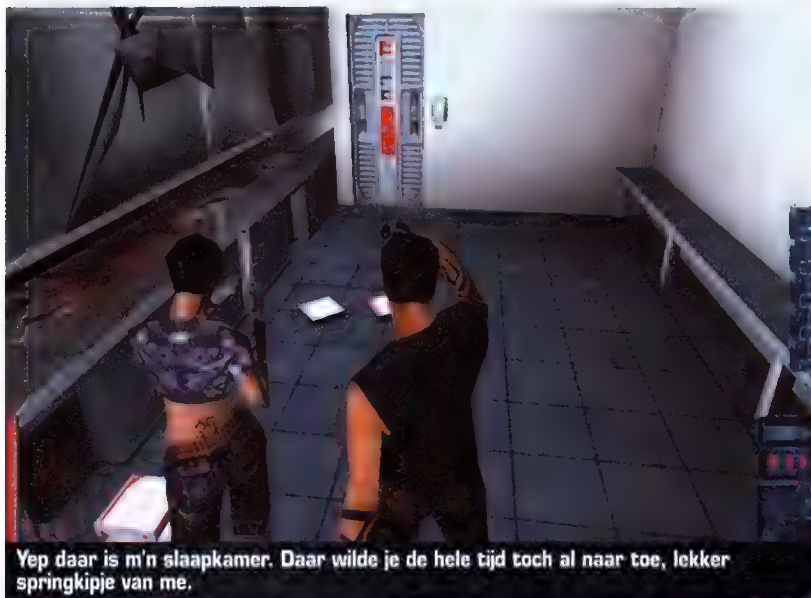


Dat is nog eens wat anders dan een door plakband bij elkaar gehouden speelbord met verkreukelde oranje briefjes van een gulden.

Spelletjesmaker een droombaan? Een programmeur werkt vaak twaalf uur per dag, zeven dagen in de week in een bloedhete ruimte, op een rantsoen van lauwe pizza en dooie cola en dat voor een salaris waar je maar net van rondkomt. Hoewel, als je de bleke koppies en gratenpakhuizen ziet, is zelfs dat nog maar de vraag.

Het is iedere keer weer een nerveuze bedoening, zo'n bezoekje aan een developer. Als je denkt dat programmeurs en designers ons graag zien komen, dan heb je het goed mis. Het is de PR die wil dat je langs wipt, niet het developmentteam; die zien je het liefst snel een kop automaatkoffie achterover slaan, een CD met screens mee grissen en weer oprotten. Bijna al die gasten zijn namelijk zo mensenschuw dat ze hun eigen team al nauwelijks kunnen handlen, laat staan veertig nieuwsgierige journalisten die te lang in een vliegtuig hebben gezeten.
De sociale omgeving van sommige programmeurs bestaat echt uit niet meer dan hun PC, muis, toetsenbord, Lara Croft muismatje en een hier een perstrip in een notendop. En toch, ondanks dit zwaar geforceerde gepromoot van een game, krijg je iedere keer weer een band met zo'n team, vooral omdat je met eigen ogen ziet met hoeveel inzet en passie deze gasten werken aan hun game. Het gevolg is dat je haast geen onvoldoende meer durft te geven.

FROM DUSK TILL DAWN


Yep daar is m'n slaapkamer. Daar wilde je de hele tijd toch al naar toe, lekker springkipje van me.


Die gast moet dringend de OMO-servicelijn checken.


Gek hè, als ik hier op druk, doet 't bij jouw pijn.


Hé gulpenkruiper, die streep staat daar niet voor niks!


George heeft altijd z'n geldkist bij de hand.


JAZEKER DE HYPOTHEKER!

verzameling Might & Magic poppetjes. Dat levert vast boeiende gesprekken op.
Iedere keer krijgen ze weer een rolberoerte als ik een vraag stel of, nog erger, mijn fototoestel te voorschijn haal. Alsof ik een gun trek. Schichtig wenden ze hun gezicht af of prevelen in het beste geval een paar onverstaanbare woorden. Nee, dit zijn niet de gasten die je komende zomer in Benidorm, Salou of Heraklion op de bar zult zien dansen.

HYPERVENTILATIE

Omdat je de journalisten ook weer niet met een leeg kladblok naar huis kunt sturen, offert zich steevast een van de ontwikkelaars op. Doorgaans betreft het de producer, de man die het hele projekt in de gaten houdt. Dat zijn ook niet de grootste partypoopers ter wereld maar ze gaan in ieder geval niet hyperventileren als je iets aan ze vraagt.
Wat volgt is een lezinkje over de game, het tonen of spelen van een paar levels en er worden tenslotte een paar vragen beantwoord. Zie Misschien is dat ook wel de taktiek van een publisher: laat zien wie het produkt maakt en je wordt als journalist stukken milder. Zie je bij het intypen van een 34 als score die arme bleke koppies weer voor je.

GEORGE CLOONY IS EEN EIKEL!

Aan passie en inzet ook geen gebrek bij het team van het Franse Gamesquad. De stress bij het team (vooral bekend van The Devil Inside) was enorm omdat er binnen een week een demo klaar moest zijn voor de E3. En dus werkten ze al twee weken lang elke dag van 8.00 tot 24.00 uur. Je moet er toch niet aan denken.
Alsof dat allemaal al niet lastig genoeg was, had de heer George Cloony net gemeld dat hij toch maar wel veel geld wilde hebben voor het gebruik van zijn kop in het spel.
Voor de goede orde; het spel From Dusk Till Dawn is losjes gebaseerd op de gelijknamige film met George Cloony, Harvey Keitel en Quentin Tarrentino in de hoofdrol.

Gamesquad zag Cloony terecht als meeste stoere figuur en maakte hem dus tot held. Dat leek goed te gaan, totdat Cloony bemerkte dat hij nog maar 30 miljoen dollar op zijn rekening had staan. En ja, dan word je toch wat onrustig. De Fransen wilden me niet vertellen hoeveel extra geld mister ER had gevraagd, het was in ieder geval 'tres beaucoup'. Dat Clooney's claim serieus genomen diende te worden, bleek al snel. Ik mocht wel met Clooney spelen, maar geen screenshots van hem publiceren, laat staan een foto maken van het beeldscherm waarop de game draaide. Cloony zou de PU maar eens checken.

WERELDWONDER

Toch hielden de mannen van Gamesquad de moed erin. Ze waren heilig overtuigd van de kwaliteit van hun spel. Of zoals producer Pierre Charpenet zei: "oké, het is dan wel geen derde wereldwonder als Deus Ex, maar je hebt er op zeker een paar dagen dikke lol mee."

In een shooter of action game die zich indoor afspeelt, is er altijd wel verschil te zien tussen de ruimtes maar dat verschil valt soms wel heel summier uit. Neem nu Half-Life, daar zie je alleen maar een ander lampje, een plant of een schilderijtje staan. De oplettende gamer bemerkt zelfs dat een developer vaak één soort stoel, bank, kast et cetera maakt en die over de verschillende ruimtes verspreidt. Op zich niet onlogisch aangezien elk voorwerp apart in 3D getekend moet worden. En dat kost tijd, veel tijd.

TWEE JAAR

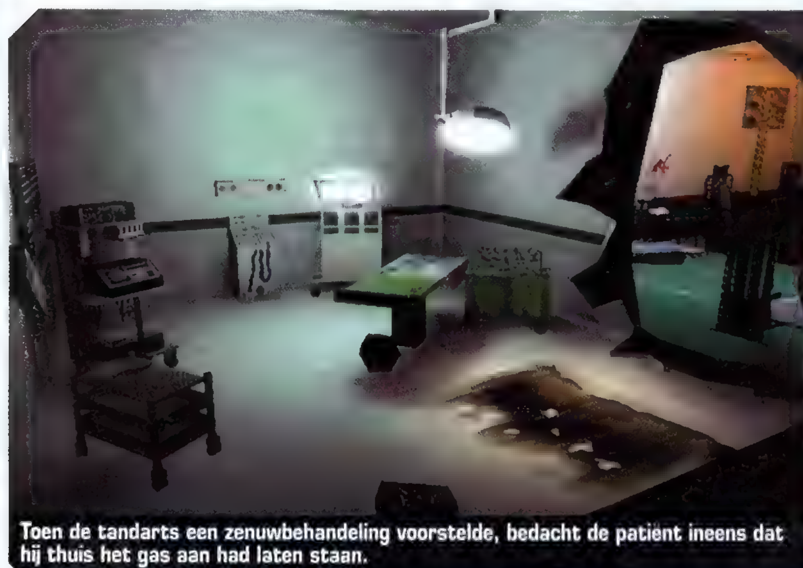
Grafisch designer Louis Alblach is twee jaar bezig geweest om elke ruimte een totaal andere inrichting te geven.
"Als je in een spel zoals FDTD vrijwel alleen maar binnen zit (pas op het eind kom je op het dek van de boot), dan is het als designer zaak voor veel afwisseling te zorgen. Anders wordt het al snel een saaie boel, zelfs als de aktie goed is. Ik heb daarom elke ruimte een geheel eigen feel gegeven en ingericht met unieke voorwerpen."
Als Gamesquad de gameplay op een even hoog niveau kan trekken, heeft Cryo zowaar een toppertje in handen. En dat is al nieuws op zich. ◄


Je moet maar denken; lelijker kan je er niet op worden.


Wie gaat er dan ook opstijgen als ie nog binnen staat.

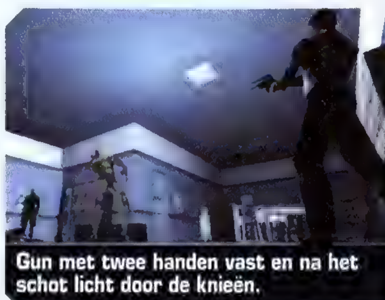

Schande! En dat voor iemand die jaren op de eerste hulp heeft gewerkt!


Verrek, dat is dezelfde creep als in Alien Vs Predator. Gastrolletje zeker.


Toen de tandarts een zenuwbehandeling voorstelde, bedacht de patiënt ineens dat hij thuis het gas aan had laten staan.


Nog iemand een handtekening van deze ster?

En dat kan ik onderschrijven. FDTD is een third person action game, waarin knallen voorop staat. Je kunt het spel 't best vergelijken met een console game als Resident Evil of Perfect Dark.
Charpenet: "Ik wil dat de gamer zijn agressie kwijt kan in een spel en dat zowel de gameplay als de graphics prikkelend zijn."
Het eerste kon ik niet zo goed checken, aangezien er nog maar een paar levels speelbaar waren en de AI duidelijk nog aangescherpt moest worden. Grafisch gezien is Charpenet wat mij betreft geslaagd in zijn opzet. Vooral het gevoel voor detail sprak me aan.


Gun met twee handen vast en na het schot licht door de knieën.

ZOMBIES

De game From Dusk till Dawn is gebaseerd op de gelijknamige film van Roberto Rodriguez en gaat feitelijk door waar de film eindigde.
Hubert Chardot, de man achter de Alone in the Dark-serie, schreef het scenario. Hoofdrolspeler Seth Gecko is in plaats van zijn broer ter dood veroordeeld en brengt zijn laatste levensdagen door op de Rising Sun, een tanker die is omgebouwd tot gevangenis.
De game begint als de directeur een toespraak houdt tot zijn gevangenen. Plots stapt een van de celbewoners naar voren. De bewakers reageren meteen door de man de volle lading te geven. Als een van de bewakers zich vervolgens over de zwaar bloedende man buigt, krabbelt deze overeind en scheurt in een ruk de arm van de nietsvermoedende gezagsdienaar af.
Gecko kan nog net de bloeddoorlopen ogen van de geweldenaar zien, want kort daarop moet hij zich uit de voeten maken. De totale pleuris is namelijk uitgebroken. Gecko ziet zich plots door twee vijanden omringd: de zombies, die op alle levende wezens jagen en de gevangenisbewaarders die in elke gevangene een zombie zien.

PLAYSTATION 2

SCORE 93

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	10

Twisted Metal: Black is een game die je gewoon niet mag missen. Ga nu naar de winkel en haal die shit in huis!



Sweettooth krijgt er een voor z'n kiezen.



Wil jij m'n auto-maatje worden?



Volgens mij hebben we de politie op ons dak.



De coureurs in Twisted Metal: Black hebben allemaal hun vliegbrevet.



Goeiedag, wat heeft die gast aan z'n kar hangen?

Het heeft lang geduurd maar het car-combat genre is nieuw leven ingeblazen door de mannen en vrouwen die ons de eerste twee delen van Twisted Metal brachten.

Vergeet even alles wat je weet over car-combat en lees met me mee want er is iets heel bijzonders gebeurd; er is namelijk weer een Twisted Metal game die de moeite waard is. Nou ja, de moeite waard is een zwaar understatement; deze shit is zo gruwelijk vet, dat wil je niet weten.

Maar hoe kan dat nou, hoor ik je zeggen. De laatste Twisted Metal game kon bij wijze van spreken zo de prullenbak in. Aan alles kon je aflezen dat de makers schijt hadden aan gameplay en daarbij aan de gamers die hun troep in huis haalden. De eerste twee delen waren echter prima en ondanks dat de PlayStation niet zo heel veel kon hebben, was het toch altijd lachen geblazen als er gebatteld moest worden. Helemaal bij het tweede deel waarin het er nog een stukje harder aan toe ging. Echte aktie was dat; voor echte mannen ook, want guns en auto's zijn wat mij betreft de ideale combinatie. Misschien zou je er nog babes in bikini's aan toe kunnen voegen maar ik dwaal af.



Aha, dat is dus wat ze bedoelen met een ossekop-stuur.

WREDE DETAILS

Het is geen toeval dat de Twisted Metal serie in verval raakte na het tweede deel want toen werd de produktie overgeheveld naar een andere studio. Dat was puinhoop en nu hebben een aantal van de oorspronkelijke programmeurs en ontwerpers zich verenigd in Incognito Studio's en hun missie was om de naam Twisted Metal in ere te herstellen. Het lijkt wel alsof ze daarbij de hulp hebben gehad van hogere krachten want je wilt gewoon niet geloven hoe ontzettend wreed de details in deze titel zijn. Alles maar dan ook echt alles, is goed uitgewerkt; van de auto models, de levels en de wapens tot het verhaal achter de characters. De hele game ademt gewoon perfektie uit. Ik kan het nog steeds niet geloven.

DIFFERENT KOEK

Waarschijnlijk heb je wel de filmpjes gezien van het Suburbs level waarbij je een enorm reuzenrad kapot kunt schieten. Het rad rolt vervolgens de zee in. Misschien is het je in de die filmpjes ook opgevallen hoe verschrikkelijk groot het level is. Vergeet die droge arena shit waarbij je elkaar altijd kunt zien. Nee, in Twisted Metal: Black gaat het er heel anders aan toe.

TWISTED METAL: BLACK



Kennen jullie zo'n oplichtend bordje met 'stop politie'? In Twisted Metal gaan de cops iets anders te werk...



Dat is een handige stoel als je wilt zien hoe lang de file is!

Incognito Studios / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.sonyweb.com




De avondspits verliep zonder noemenswaardige incidenten.


Niets is die gasten te gek in Twisted Metal Black!


Af en toe pakken we voor de gein een voetgangertje mee!

NIET VOOR WATJES

Twisted Metal: Black is geen makkelijk spel. Je bent echt wel even bezig voordat je de besturing onder de knie hebt en dan heb ik het nog niet eens over de ijzersterke AI van de computergestuurde wagens. Je zult je echt verbazen over hoe snel je dood bent de eerste keer dat je het speelt.
Deze game is van tijd tot tijd gruwelijk moeilijk en als je eindelijk een eindboss hebt gehaald, zal het begrip onmogelijk een nieuwe betekenis voor je krijgen. Je zult alles uit de kast moeten halen en als je eindelijk een level hebt gehaald waar je al een hele tijd niet langs kwam dan is het gevoel van overwinning echt overweldigend. Dat gevoel heb ik lang niet gehad bij een spel, dat ik trots was dat ik het uitgespeeld had.
Natuurlijk is het mogelijk om de game op easy te zetten maar zelfs dan is het best lastig. Overigens is de easy optie alleen voor watjes in het spel gezet want een echte kerel speelt deze game op hard. De rest speelt hem gewoon op normal. Het is maar dat je het weet.

PERFEKTE BALANS

Stel je enorme levels voor waarin je rond kunt racen en waarin ook nog eens van alles gebeurt. Zo is er een level in een gigantisch schip dat op een gegeven moment aanlegt aan wal. Je kunt dan gewoon het schip afrijden en op de wal verder battelen. Ach, ik kan zo wel even doorgaan maar het komt er op neer dat de levels met veel gevoel voor evenwicht tussen aktie en taktiek zijn ontworpen. De battles zijn echter niet alleen zo dope omdat de levels zo goed zijn; ook de wapens en de wagens zijn perfekt. Snelle auto's hebben minder krachtige specials en tragere wagens zijn dodelijk als ze je te pakken krijgen. Naast een aantal standaard wapens zoals machineguns en missiles heeft elke wagen dus ook nog een speciaal wapen.
En dat is niet alles, net als in bijvoorbeeld Tekken kunnen wagens moves uitvoeren. In principe werkt dit ongeveer hetzelfde als in het eerste deel. Het gaat om timing en precisie en naarmate je dit weet te perfektioneren zal de schade die je de tegenstanders toebrengt echt maximaal zijn.



TOP OF THE BILL

Grafisch gezien is Twisted Metal: Black echt top of the bill. Het wordt gewoon niet veel beter dan dit en ik merk toch dat er heel wat meer uit de PS2 te halen valt als er maar echt moeite voor gedaan wordt (zie trouwens ook de GT3 review). De framerate ligt in Singleplayer mode constant op 60 frames per seconde en in Multiplayer mode wordt het maar een beetje minder.

De aktie is echt adembenemend snel en dankzij de schitterende car models en de belachelijk spectaculaire explosies zul je echt op het puntje van je stoel zitten.
Ook de soundtrack mag er wezen. Het is niet helemaal mijn ding maar de vreemde geluidseffekten en de metal tracks passen perfekt bij het donkere karakter van het spel.
Daarnaast ben ik als een kind zo blij dat dit genre opnieuw geboren is en dat ik eindelijk weer Twisted Metal kan spelen met mijn favoriete characters Sweet Tooth, Axel en Mr. Grimm.
Trouwens, voordat ik het vergeet, de nieuwe characters zijn ook dope.
Ik denk dat ik deze game nog heel lang ga spelen want er zijn weinig games die zo'n simpele gameplay zo diep weten uit te werken. Dit mag je niet missen! ◄



De captain heeft inmiddels de landing ingezet, wilt u zo vriendelijk zijn uw tafeltjes in te klappen en uw testamenten aan de stewardess te overhandigen?


Gestrand? De Wegenwacht helpt je uit de brand.

PC

SCORE 78

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	8	8

De graphics doen behoorlijk gedateerd aan maar de gevarieerde en spannende gameplay en het sterke verhaal maken Anachronox een bovengemiddelde game.


Het was weer iets te gezellig geweest in café De Aangeschoten Alien.


Iemand een held besteld voor weinig geld?


Kom op Sly, wij drie jaar wachten en jij nou ineens haast?


Met zo'n jas kun je altijd nog voetbaltrainer worden.




Shit, m'n holster op het nachtkastje laten liggen.


Ik loop maar mee; die gast schijnt een ijskast vol bier te hebben.


Bekijk 't maar Sly, de bejaarden-bingo gaat zo beginnen.

ANACHRONOX

Na heel lang wachten is Anachronox dan eindelijk klaar. Heeft het ambitieuze spel van het kwakkelende Ion Storm de tand des tijds doorstaan?

'Hoogmoed komt voor de val', zei onze wijze PU-baas Mark eens tijdens een feestje na iets te veel biertjes. Maar hij had wel gelijk, het bestaan van het geplaagde Ion Storm dat met veel geblaat en ophef de gamesindustrie instormde, hangt momenteel aan een zijden draadje. Eerst was er de matige strategygame Dominion dat verschillende werknemers hun baan kostte, toen was er Daikatana dat na jaren uitstel uiteindelijk teleurstelde en ook de Anachronox produktie is niet zonder kleerscheuren gebleven. De titel is eveneens vele malen uitgesteld en er is uiteindelijk meer dan drie jaar aan gewerkt.

Al in 1998 zag ik de game tegelijkertijd met Daikatana dat toen 'bijna af was'. Het verschil is dat Tom Hall en zijn team keihard hebben gewerkt en zich weerhielden van Romeroiaans gedrag. Toch heeft de situatie bij Ion Storm zijn weerslag op de game gehad. Uiteindelijk is het spel

Ion Storm / Eidos / Atoll Soft / Tel. 0318-505464 / www.anachronox.com




Oké, je loopt twee meter rechtdoor en dan meteen naar links. Vervolgens krijg je het gevoel alsof je stront achter je ogen schiet.


Sorry meisje, maar ik ben er voor in behandeling.


Op je handen lopen is moeilijk als je ene arm dertig centimeter korter is.

nu onder grote druk van publisher Eidos uitgekomen.

RAMMEL

Anachronox heeft een beetje een Deus Ex sfeertje, zij het dat 't veel meer sci-fi is waarbij ruimteschepen en aliens alledaagse zaken zijn.

Als mislukte detective Sly Boots is het in het begin van het spel zaak zo snel mogelijk geld te verdienen daar je schulden hebt bij de lokale maffia. Die uit haar ongenoegen middels een pak rammel waarbij je door de ruit van je eigen appartement naar beneden word gesmeten. De start voor een groot(s) avontuur waarbij je uiteindelijk na vele omzwervingen met een party van maximaal drie leden de uithoeken van de vreemde planeet Anachronox afspeurt om het mysterie van de buitenaardse Mys-Tech technologie te ontdekken.

FINAL FANTASY

De makers maken er geen geheim van grote fans te zijn van Final Fantasy games. Anachronox is dan ook een RPG annex adventure met console-RPG achtige gevechten.
Daarnaast ligt er veel speurwerk en ondervragen in het verschiet, dus met karakters praten (veel tekstmenuutjes) waarbij je opdrachten en hints krijgt zodat je je skills kunt ontwikkelen.
Sly is goed in lockpicken. Deze vaardigheid is aardig uitgewerkt: een deur of luik heeft steeds een cijfercode die je dient te kraken binnen een bepaalde tijd. Sommige sloten geven je echter maar tien seconden kraaktijd en die kun je in het begin van het spel dus (nog) niet open krijgen.
Net als in FF raken jij en je partyleden af en toe in random battles waarbij je in fiktieve arena's vecht. Dit gaat via een combi van real-time en turn-based moves. Zaak is het om jezelf strategisch te plaatsen en steeds een andere positie in te nemen.
Je wapens en vechttechnieken worden natuurlijk steeds beter maar zo ook je tegenstanders. Die variëren van uit hun krachten gegroeide insekten en opgepompte politieagenten tot een gigantisch monster dat als levelboss te bestempelen is.

WORSTENBROODJES

Toen ik de game opstartte kreeg ik een heel dubbel gevoel. Aan de ene kant zorgen de filmische, cirkelende camera's en de tussenfilmpjes voor een lekker sfeertje maar aan de andere kant zien de graphics er zeer gedateerd uit. Drie jaar geleden was dit indrukwekkend geweest, nu is de (zwaar aangepaste) Quake II engine echt niet meer van deze tijd.
Zeker na een E3 vol push-to-the-limits grafische spellen, ziet Anachronox er tijdens release uit als een spel dat twee jaar lang op de plank is blijven liggen. De blokkige karakters lopen als worstenbroodjes door het scherm en de animaties zijn erg houterig. De texturen zijn af en toe gewoon lelijk en ook verdwijnen objekten soms van je scherm. Zoals een barman die een glas oppoetst maar in wezen in de lucht loopt te wrijven.
Tegelijkertijd is de wereld van Anachronox wel enorm fantasievol en imponerend sci-fi neergezet en zit die gewoon vreselijk goed in elkaar. Je merkt dat er over na is gedacht om een zo eigen mogelijke wereld neer te zetten waarbij je het gevoel krijgt naar een futuristische tekenfilm te kijken.

TOVERWOORD SFEER

Anachronox weet een donkere Blade Runner ambiance neer te zetten aangevuld met een mix van Star Wars en FF elementen. Het reizen door Anachronox is erg leuk gedaan en het ontwikkelen van je karakters ook.
De console RPG stijl van vechten moet je liggen maar de rest van Anachronox speelt zich af als een spannend ruimte-adventure met een fantastisch verhaal dat zelfs kwa impakt de oude dagen van Space Quest een beetje voor mij deed herleven.
Hopelijk kunnen gamers door de technisch onvolkomenheden heen prikken want het spel mag dan bij lange na niet perfekt zijn, er ligt genoeg fraaie gameplay in verscholen. ◄

ANACHRONOX 1,5?

Een van de redenen waarom Anachronox zo lang op zich heeft laten wachten is de grootte van het spel. Lead Designer Tom Hall is misschien wel iets té ambitieus geweest. De game is dan ook gehalveerd (anders kwam het nooit af) en sommige bronnen beweren dat die helft bewaard wordt voor een add-on.
Het ooit zo glorieus aangekondigde tweede deel zal er waarschijnlijk nooit meer komen. In ieder geval heeft Hall belooft de tools van zijn game vrij te geven zodat de trouwste fans zelf add-ons en MOD's kunnen maken.

ION STORM IN EEN GLAS WATER?

Op het moment van schrijven is de toekomst van Ion Storm zeer onzeker. Geruchten over sluiting blijven de kop opsteken. En dan hebben we het voor de duidelijkheid over Ion Storm Dallas. Na het Daikatana debacle is er eigenlijk nooit meer rust gekomen. Een zeer recente quote van Eidos CEO Mike McGarvey spreekt wat dat betreft boekdelen voor de hele situatie:
"We've made no public statement about Dallas yet, but the truth is a lot of money went in and not much came out. I'm sure those guys will be making games in the future, but whether or not it's with us remains to be seen."
Ai! Laten we hopen dat het met een sisser afloopt want talenten als Hall en Romero zie ik toch niet graag stuurloos gaan.
Het kantoor dat in Austin is gevestigd, is gelukkig wel in prima conditie. Onder leiding van de bescheiden maar briljante Warren Spector legt men daar momenteel de laatste hand aan Deus Ex op de PS2 en is men druk bezig met Thief 3 en Deus Ex 2.

PLAYSTATION 2

Lucasarts / Contact Data / 035-5394000 / www.lucasarts.com

SCORE **72**

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Super Bombad Racing is een spel voor kleine kids maar zijn we eigenlijk niet allemaal nog kleine kids?


BORIS



STAR WARS
SUPER BOMBAD RACING

De Star Wars licentie was al op elke mogelijke manier verkracht dacht ik maar dat bleek toch niet waar te zijn. Er was nog geen kartgame...

Ik kan uren praten over vroeger, toen Star Wars Episode One nog niet gemaakt was en we nog niet werden overspoeld met gare onzin Star Wars games die het aanzien niet waard zijn. Star Wars was iets waar je met respekt over praatte en George Lucas was een man met visie wiens creativiteit over de hele wereld bekend was. Dat was vroeger en dit is nu en waarschijnlijk heeft George Lucas zich voorgoed teruggetrokken op de Skywalker Ranch en wordt Lucasarts gerund door een stelletje saaie zakenmannen die de hele dag zitten te brainstormen over de beste manier om nog een laatste gulden uit de leeggezogen Star Wars licentie te persen.

Zoals je ziet heeft dat brainstormen succes gehad want er bleek nog geen Star Wars kartgame te zijn. Gelukkig was dat snel verholpen want in een mum van tijd werd deze titel in elkaar geflanst en kunnen de heren en dames weer aan de slag om een volgende schaamteloze Star Wars game te verzinnen.

KLEUTER SHIT

Vreemd genoeg is Super Bombad Racing best aardig geworden. Als je even door de zure appel heen bijt en accepteert dat Jar Jar Binks weer terug is in je leven dan valt er best nog te lachen bij het spelen van deze kleutertitel.

De gameplay is zo plat als 10 eurocent want er is zo goed als niets toegevoegd aan het simpele concept van rondjes rijden in skeltertjes en je tegenstanders het leven zuur maken. Daarnaast zijn er wel betere kartgames te vinden dan Super Bombad Racing alleen vind je ze waarschijnlijk niet op de Playstation 2.

Dat neemt natuurlijk niet weg dat games als deze eigenlijk helemaal geen bestaansrecht hebben en het gegeven dat je nu kunt karten met Star Wars figuurtjes maakt het eigenlijk alleen maar erger. Maar toch blijft dat knagende gevoel dat dit best wel een leuke game is.

CLICHÉ

SBBR heeft een aantal opvallende levels zoals de Otoh Gunga race die zich helemaal onder water afspeelt en waarbij je door indrukwekkende tunnels scheurt. Zeg maar net zo'n beetje als in de film.

De makers beweren zelf dat ze de mooiste momenten uit de film hebben willen terugbrengen in het spel. Nou, je voelt wel dat je een beetje door deze slappe marketing bullshit moet heen prikken om te snappen dat je gewoon de grootste cliché's uit de film in het spel zult tegenkomen.

Alle tracks kennen overigens een aantal shortcuts zodat je altijd wel weer een manier kunt verzinnen om op je tegenstanders in te lopen en als je er met de shortcuts niet komt dan zijn er altijd nog genoeg wapens te vinden waarmee je alles in je omgeving naar de klote kunt schieten.

VOORSPRONG

De characters komen eigenlijk best wel leuk tot hun recht in Bombad Racing. Jar Jar murmelt wat en steekt zijn tong uit en Darth Maul roept iets over de ongekende kracht van de Sith en ga zo maar even door. Tja, deze game is leuk omdat kartgames gewoon leuk zijn maar het is natuurlijk geen spel waar je uren mee bezig bent.

Sterker nog, waarschijnlijk hou je het na een uurtje spelen wel voor gezien en als het er echt op aankomt dan hebben Diddy Kong Racing en Mario Kart echt een straatlengte voorsprong op deze titel.



Heb je 't in de gaten, ik heb dus wel effe drie uitlaten!



Gelukkig geen last van wheelspin bij de start deze keer.

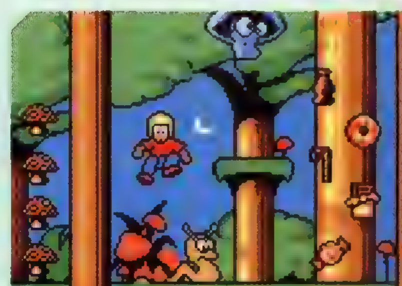

Doen wie 't laatst er is, lachen man!


Kom nu naar binnen Jos. Kom maar naar binnen Jos. Johhos...

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/commanderkeen — GAME BOY COLOR

DRE | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 65

Oudere gamers herinneren zich misschien nog wel deze bejaarde PC titel, waarin je in de huid kroop van Billy Blaze.
Deze kleine Amerikaanse schooljongen heeft een nogal rijke fantasie, waarin hij allemaal spannende avonturen beleeft. Hij zet de football-helm van zijn broer op, stapt zijn droomwereld in en verandert vervolgens in Commander Keen, een stoere astronaut, die de strijd aanbindt met allerlei buitenaards gevaar.
Activision heeft deze oude game uit de kast getrokken, het stof er af geblazen en een tweede leven gegeven op de Game Boy Color. Het resultaat is een vrolijke en kleurrijke side-scroller gericht op de wat jongere gamer. Ook ditmaal verlaat onze kleine held de veilige aarde om zijn oude vijanden te bevechten. Wie Commander Keen kent van de PC kan zich de Droidiccus, de Shikadia en de Bloogs van Fribbulus Xax vast nog wel herinneren!
De game telt vierentwintig levels, drie verschillende werelden en een kleine veertig vijanden, dus dat is niet misselijk. Het blijft echter de vraag of jongere gamers zwaar onder de indruk zullen zijn van de wat oubollige gameplay van Commander Keen of dat de game uit nostalgische overwegingen meer zal aanslaan bij oude fans van de PC titel. Echter, voor hen is Commander Keen vermoedelijk een beetje te kinderachtig.



COMMANDER KEEN

Rage Software / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.eurofighter-typhoon.net — PC

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

Veel flightsims reviewen we niet meer in de PU. Begrijp ons goed, we vinden flightsims niet slecht, we zien ze echter niet zo zeer als 'spelletje' maar meer als hyper realistische hobby-software voor de vliegtuigfreak. Niets mis mee, maar in de PU willen we zo veel mogelijk ruimte aan 'games' geven.
Af en toe zit er echter opeens een pareltje tussen die flightsims die pittige aktie koppelt aan een hoge mate van speelbaarheid en dat laten we dan niet passeren.
Eurofighter Typhoon is zo'n game. Dit spel rond de (mogelijk) splinternieuwe straaljager van de Nederlandse luchtmacht, is niet alleen grafisch fraai en easy to pick up; het geeft het flightsim-genre bovendien een geheel nieuwe draai.
De aktie speelt zich namelijk af op een aantal basissen op IJsland, alwaar je niet één maar zes piloten bestuurt. Simpel gezegd hop je tijdens deze non-lineaire game van piloot naar piloot. Strategie is daardoor van even groot belang als je vliegvaardigheid.
Daar komt nog eens bij dat de straaljagers eenvoudig in de lucht te houden zijn, zonder arcade-gedrag te vertonen. Bewijs voor deze even-wichtige moeilijkheidsgraad is het feit dat niet alle toetsen van het toetsenbord gebruikt worden. Terwijl ik genoeg stugge sims heb meegemaakt waarbij alle toetsen twee of zelfs drie keer bezet waren.

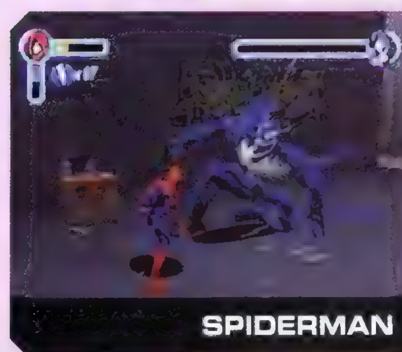


EUROFIGHTER TYPHOON

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/spiderman — DREAMCAST

DRE | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 68

Een tijd geleden, toen deze game uitkwam voor de PSX, kroop Spidey nog trots over de cover van ons blad heen en nu kunnen dus ook bezitters van een Dreamcast eindelijk genieten van deze aardige platformer.
Er is niet veel veranderd sinds de PlayStation versie en de game is echt een opgepoetste poort in hart en nieren.
Alles werkt natuurlijk prima en de gameplay is zoals verwacht maar toch zal de Dreamcast gamer een beetje teleurgesteld zijn door de grafische kwaliteit, die gewoonweg niet echt kan hangen met de graphics die we gewend zijn van originele Dreamcast titels.
Heel erg jammer is het feit dat ook de engine van de Dreamcast versie nogal last heeft van instabiele camerastandpunten. Als je Spidey ook maar een paar centimeter heen en weer beweegt, besluit de engine om het beeld een kleine 180 graden te draaien, waardoor de hele besturing andersom werkt en je bij god niet meer weet waar boven of onder is.
Afgezien daarvan blijft Spiderman ook voor de Dreamcast natuurlijk gewoon een lekkere platformer die garant staat voor een avontuurlijk weekendje.
Spiderman is daarom zeker het huren waard voor iedereen die de titel nog niet op een andere console heeft gespeeld.



SPIDERMAN

Titus / Atoll Soft / Tel: 0314-505464 / www.globalworming.com — DREAMCAST

DRE | GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

Het is alweer een hele tijd geleden dat Worms Armageddon uitkwam voor de Dreamcast en het enige grote nadeel dat destijds aan die prachtige titel kleefde, was het feit dat de titel geen online gaming toeliet. En dat terwijl juist een game als Worms hier uitermate geschikt voor is. Sterker nog, je móet deze titel wel met meerdere mensen spelen om er echt optimaal van te genieten, want de Singleplayer mode tegen de computer is eigenlijk dodelijk saai.
Multiplayen tegen je vrienden was natuurlijk al helemaal de bomb, maar gelukkig is het met Worms World Party nu dus eindelijk ook mogelijk om het op te nemen tegen wormen van over de hele wereld (aah, vandaar die titel natuurlijk!). Uiteraard is de gameplay onveranderd gebleven; het blijft een kwestie van een wapen uitkiezen, goed mikken en bidden dat het gewenste effekt wordt bereikt. Niet altijd even makkelijk aangezien je te maken hebt met een hinderlijke wind (die altijd waait in de wormenwereld) en vervelende obstakels maar dat maakt het allemaal des te spannender!
De graphics van Worms World Party zijn vergelijkbaar met die van Armageddon, waaruit je kunt concluderen dat de game grafisch gezien niet echt kan opboksen tegen de games van tegenwoordig; de geniale gameplay maakt het echter een ideale multiplayer game!



WORMS WORLD PARTY

DREAMCAST

SCORE **84**

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	9

De Dreamcast is misschien stervende maar Crazy Taxi 2 doet een dappere reanimatie poging.

CRAZY TAXI 2


Goh jongens, da's wel een hele gekke taxi hè?



Da's niet realistisch. Bij echte taxi's loopt de meter niet door als ze vliegen.



En wie heeft er weleens een cabrio-taxi gezien?



Oprotten, je kost me doekoes droplul!

Sega's mega hit Crazy Taxi heeft een vervolg gekregen op de console die het allemaal mogelijk maakte. Je snapt dat er door mij al maanden met smart op deze titel werd gewacht.

Crazy Taxi 2 doet hetzelfde truukje dat we al kenden van het eerste deel maar dan in New York. Deze keer wordt er opnieuw niet moeilijk gedaan over de lay-out van de stad want daarin herken je alleen met een flinke dosis fantasie de grote appel; al is het natuurlijk onoverkomelijk dat je de Empire State Building, het vrijheidsbeeld en nog een aantal van die overbekende objekten in het spel terugvindt.
Er zijn meerdere modes waaronder de Small Apple mode en de Around Apple modes. Bij de eerste mode komt het erop neer dat de stad een beetje in elkaar is gedrukt en daardoor liggen de meeste bestemmingen waar passagiers je naar toe sturen vrij dicht op elkaar.
Bij de Around Apple mode is de stad in zijn volle glorie te zien en zul je van tijd tot tijd helemaal gestoord worden van het verkeer en de drukte. Nou ja, tot zover weinig nieuws onder de zon behalve misschien dan dat de game engine zo is getweaked dat je een stuk verder voor je uit kunt kijken.
Ook heeft Crazy Taxi 2 minder last van slow down als er een boel auto's tegelijk op het scherm verschijnen. De framerate ligt eveneens wat ho-

Sega / Hit maker / Atoll Soft / Tel. 0318-505464 / www.sega.com



UPDATE

Crazy Taxi 2 is de bomb al lijkt het soms wel meer een soort update dan een heel nieuw spel. In een interview met een bekende nieuwssite gaf Hisao Oguchi, verantwoordelijk voor de game, toe dat er inderdaad wel wat meer gesleuteld had mogen worden aan de gameplay maar ik denk persoonlijk dat Hit Maker de game zo snel mogelijk wilde uitbrengen want elke dag dat er gewacht wordt, verdwijnt er weer een Dreamcast voorgoed in een oude doos op zolder.
Volgens Oguchi wordt er hard gewerkt aan een Crazy Taxi voor de Xbox en deze zou inderdaad meer diepgang krijgen. Zo kunnen we onder meer een level bij nacht verwachten.

ger maar ik moet zeggen dat ik grafisch gezien toch wel wat meer vooruitgang had verwacht.

CRAZY HOP

Iedereen die van de eerste Crazy Taxi heeft genoten, zal zijn lol niet op kunnen met dit tweede deel maar iedereen die het spel een beetje oppervlakkig vond en misschien had gehoopt dat er kwa gameplay wat meer te beleven zou zijn dan het oppikken van klanten en ze zo snel mogelijk ergens anders weer afzetten, zal ook bij Crazy Taxi 2 zijn bedenkingen hebben.
Er is namelijk nauwelijks een poging gedaan om het beste punt van het spel, racen door een overbevolkte stad, een beetje verder uit te werken.
Sterker nog in Crazy Taxi 2 is het racen nog onrealistischer geworden door de zogenaamde Crazy Hop. Als je op de y knop drukt, springt je auto de lucht in. Je kunt het gebruiken om over andere auto's heen te springen of om op de snelweg naar de weg eronder te springen en omdat wolkenkrabbers met shortcuts erop een grote rol spelen, kun je het eveneens gebruiken om deze shortcuts te vinden.
Je ziet de bui waarschijnlijk al hangen want deze Crazy Hop maakt het spel veel te simpel en van een beetje uitdagende stuurmanskunst blijft weinig over want je springt toch overal overheen. Ik moet eerlijk bekennen dat ik dat springen in het begin wel geinig vond maar na een weekje spelen, mis ik de recht voor zijn raap simpelheid van het eerste deel.

HOT D

Er is nog een heel belangrijk onderdeel van de gameplay veranderd. Deze keer ten goede want het is eindelijk mogelijk om meerdere passagiers tegelijk op te pikken. Zo zal het voor kunnen komen dat je hele taxi in no time vol zit met allemaal cheerleaders. Ja, dat is lachen en helemaal als je hoort dat de fooien ook vermenigvuldigd worden met het aantal passagiers dat je in je auto hebt.
De teksten die je passagiers uitkramen zijn ook weer ouderwets leuk en er zijn er zelfs meer dan voorheen wat het verrassingseffekt met een dik uur spelen weet te rekken. Het is dan weer jammer dat de vier chauffeurs waaruit je kunt kiezen een stuk minder spraakzaam zijn geworden. Ze zeggen wel het een en ander maar ze zijn niet zo grappig en ad rem als in het vorige deel. Eigenlijk hebben ze sowieso niet zo veel character. Wat dat betreft is het echt zo'n typisch Japanse aangelegenheid geworden waarbij de Amerikaanse dudes Amerikaanse cliché dingen zeggen en ook nog eens domme namen hebben als Hot D en Cinnamon; maar oké, een kniesoor die daar op let.

THE OFFSPRING

De soundtrack van Crazy Taxi was een van de beste soundtracks ooit dankzij de ijzersterke bijdrage van onder andere The Offspring. Gelukkig heeft developer Hit Maker opnieuw de hulp in geroepen van The Offspring en ik ben blij dat ik kan zeggen dat de Soundtrack weer een meesterwerkje is geworden, wat dat betreft doet Hit Maker z'n naam eer aan. Dankzij de soundtrack en de lokaties zoals de Burger King en de HMV die weer lekker herkenbaar ontworpen zijn, kreeg ik toch weer opnieuw dat warme Crazy Taxi gevoel dat me vertelde dat ik hier weer urenlang plezier mee zou gaan hebben.
Trouwens, er zijn weer enkele meesterlijke minigames te vinden in de Crazy Pyramid mode (in het eerste deel heette dat nog de Crazy Box). De mini games zijn echt bijna altijd leuk en origineel en sommige zijn zo goed dat het een spel op zichzelf had kunnen zijn.
Reden genoeg dus om deze shit helemaal uit te spelen!



Wegwezen! Die chicks zingen nog valser dan die gasten van K-otic!



Japanners denken dat in New York maar één soort vrachtwagentjes rijdt.



Als je neerkomt gaan je zeker eerst taxiën.



En straks mogen we belastingvrij shoppen.


Japanners denken dat alle negers op elkaar lijken.


Zie je wel, heb je weer een paar van die vrachtwagentjes.

PLAYSTATION 2

Idol Minds / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.idolminds.com

SCORE 77

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

BORIS

Coolboarders 2001 is zeker geen misselijke game. Helaas voor de makers is SSX op dit moment de standaard voor snowboardgames op de PS2...





Dat dacht ik al, stukkie kauwgum onder m'n board.



Binnenkant paal er in!



Cool? Van 50 meter hoogte op je smoel!

COOLBOARDERS 2001

In het land der blinden is éénoog koning en in het land der snowboardgames op de PS2 ruled SSX. Zou Coolboarders 2001 daar iets aan kunnen doen?

Ik weet nog dat ik een paar jaar geleden de eerste Coolboarders game voor de PlayStation reviewde. Toen was het de meest spectaculaire shit de ik ooit gezien had en dat terwijl ik nog nooit in mijn leven op een snowboard had gestaan.
Sindsdien is er een boel veranderd. De PSX verdwijnt langzamerhand onder het bed en de PS2 heeft met SSX de lat voor de snowboard concurrentie een heel stuk hoger gelegd. O ja, en ik heb eindelijk een keer gesnowboard en heb me, zoals viel te verwachten, helemaal kapot gelachen daar in de Franse alpen. Anyway, Coolboarders 2001 moet dus minstens zo goed zijn als SSX om überhaupt enkele exemplaren te verkopen en dat lijkt me een hele klus voor Idol Minds Digital Entertainment.



Michael J. toen ie nog cool was.



Z'n moeder zei nog: jas aan als je op wintersport gaat.

SSX

Gaan we de game spelen dan kom je al snel tot de conclusie dat Coolboarders 2001 niet kan tippen aan SSX. Desondanks heeft CB 2001 een aantal sterke punten. Zo biedt Coolboarders een ongekende snelheid. Ik denk zelfs dat het spel minstens zo'n waanzinnig gevoel van snelheid geeft als SSX. Er gaat niets boven dat moment waarop je keihard door een zooitje bomen schiet, een jump maakt en weer verder de helling afknalt. Het is duidelijk dat de makers van deze game wisten waar ze mee bezig waren.

CARREER MODE

De opzet van Coolboarders 2001 is super simpel; het draait eigenlijk maar om één ding: de Career mode. Je kiest een boarder, je geeft hem een naam en je kiest er een board bij en klaar is kees.
Het enige wat je nu nog hoeft te doen, is overal eerste worden... maar dat klinkt heel wat makkelijker dan het in werkelijkheid is natuurlijk.
Er zijn meer dan genoeg momenten in het spel waarop je denkt 'shit, wat een dope game'. Bijvoorbeeld als je door de poedersneeuw board. In het echt is dit ook het leukste want je hebt het gevoel alsof je vliegt. Je hoeft alleen maar te dénken aan die bocht en je maakt hem bij wijze van spreken al. Nou is dat bij een spel natuurlijk niet het geval maar het is in CB 2001 toch erg goed gedaan.

ZUUR

Op zich is CB 2001 best een game die boven de middenmaat uitsteekt en die kwa leveldesign en animatie op een behoorlijk niveau staat. Vooral de character animatie is erg goed en het is gelijk duidelijk dat alles met behulp van motion capturing door echte pro boarders is voorgedaan.
Ook de levels zijn mooi maar ze zijn niet zo goed als bij SSX en dit is ook de voornaamste reden dat ik deze game niet zo'n hoog cijfer kan geven.
Coolboarders was ooit alleenheerser maar helaas voor Idol Minds is die tijd voorbij. 1080 heeft de lat op de N64 hoger gelegd en SSX heeft voorlopig de genadeklap uitgedeeld op de PS2. Zelfs met de komst van deze toch zeer aardige Coolboarders 2001 vraag ik me af waarom de developer niet wat beter heeft gekeken naar de sterke punten van z'n grote concurrent want ik blijf na een dikke twee dagen spelen het gevoel hebben dat ze veel meer met deze titel hadden kunnen doen. Jammer. ◄

New World Computing / 3DO / Infogrames / Tel: 040-2393580 / ww.nwcomputing.com

PC

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

SCORE 83

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Ben je inmiddels het zicht kwijt na de zoveelste Might & Magic game? Let dan goed op want Legends Of Might & Magic is er eindelijk weer een die echt mee mag tellen.

Bij deel 6 of 7 in de M&M ben ik de tel kwijtgeraakt. Wat dat betreft heeft 3DO een probleem; niet alleen zien ze niet in dat de Army Men serie nu eens een keer afgeschoten moet worden, ook de M&M reeks wordt tot vervelends toe uitgemolken.
Vandaar dat Legends Of Might & Magic als een aangename verrassing komt.
Het is namelijk een heel aardig spel dat zeer behoorlijk oogt; twee elementen die in de M&M reeks niet altijd even goed uit de verf kwamen.
Om kort te gaan: Legends is Unreal Tournament alleen dan op de middeleeuwse fantasy tour. Jawel, fraggen in King Arthur stijl. Geen rocketlaunchers en railguns maar zwaarden, kruisbogen en magische spreuken als wapens en kastelen, ruïnes en behekste moerassen als arena's.

LEUK, MAAR...

Als je een online game opstart, kies je of de good guys of the bad guys. Daarnaast zijn er drie klassen per kant en dan kun je aan de slag. Er zijn wapens voor veraf (pijl en boog, kruisboog, spreuken) en voor close combat (bijlen, zwaarden, lansen). Tussen de baddies en de heroïsche types paraderen allerlei monsters die je kunt doden voor geld waarmee je een sterke uitrusting en idem dito wapens kunt kopen.
Het gevolg zijn hartstikke leuke Deathmatches aan de ene kant en meer Team Fortress achtige gameplay anderzijds. In plaats van de Capture The Flag moet je nu bijvoorbeeld een heilig zwaard bemachtigen of het ene team vecht aan de zijde van een gigantische draak terwijl het andere team de draak moet verslaan. Dope dus.



Staan we in de PU? Man ik lach me dood.



Tataaaa! Nou, hoe zie ik er uit? Voor een lijk dan hè?



En dan dacht ik hier een brede scheiding...

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/wspc

PLAYSTATION

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	6	7	71

World's Scariest Police Chases is een leuke game die iets te veel op Driver leunt en iets te weinig game modes heeft.





Vorige keer vergat ie eerst z'n raampje open te doen. Beetje dom, hè?



Je bent er gloeiend bij gemene man in je rode sportwagen!

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Activision is lekker bezig de laatste tijd. De ene na de andere dope game komt uit hun keuken rollen. Eens kijken of World's Scariest Police Chases ook zo goed is.

Een beetje liefhebber van programma's als Rescue 911 en 112 Weekend, weet dat de game World's Scariest Police Chases gebaseerd is op de gelijknamige televisiehit in de Verenigde Staten. In dat programma vliegt een verslaggever met een helikopter boven de stad op zoek naar wilde achtervolgingen. Vanuit de chopper worden die 'police chases' enthousiast becommentarieerd en voor de kijkers is het smullen geblazen. Deze achtervolgingen kan je trouwens ook volgen op onze commerciële zenders maar dat terzijde.

Terug naar de game; de achtervolgingen die je voor je kiezen krijgt, zijn grotendeels gebaseerd op echte achtervolgingen uit de tv serie.
Wat opdrachten betreft zit er behoorlijk wat variatie in de gameplay; zo zul je de ene keer een ambulance moeten begeleiden en de andere keer een aantal bommen onschadelijk moeten maken.
Het gaat zelfs zo ver dat je op een gegeven moment twee heuse tanks moet uitschakelen.

DE MODES

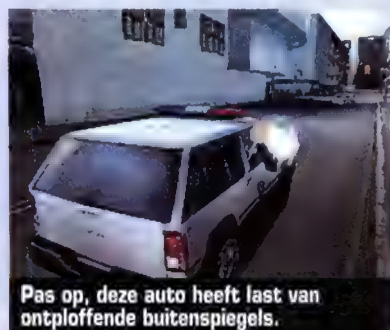
De game draait om de Pursuit mode, alwaar je een twintigtal missies krijgt voorgeschoteld. Voordat je als politieagent de straat op mag, moet je echter eerst een aantal proeven afleggen. Die proeven zijn simpele achtervolgingen en vragen slechts geringe rijvaardigheid, dus voordat je het weet mag je gaan patrouilleren. Op straat begint het spel pas echt en word je ingezet om een aantal criminelen een halt toe te roepen.
Verder zit er in de game ook nog een Free Ride mode maar daar zul je niet echt veel plezier aan beleven. De bedoeling is criminelen te arresteren maar de eentonigheid is zo groot dat ik m'n lol maar haalde uit het kapot schieten van voorbij razende auto's.
Wel leuk is de Two Player Co-op mode. Daarbij neemt de een het sturen voor zijn rekening terwijl de ander de guns bedient.
Toch heb je ook hier meer fun met het opblazen van auto's met je bazooka dan met het daadwerkelijk in de boeien slaan van het gespuis. Wat overigens wel goed gedaan is, is de manier waarop de weggebruikers voor je aan de kant gaan als je op volle snelheid met loeiende sirene over de snelweg raast.

AARDIG

WSPC is al met al een aardige game, die een beetje te veel leunt op Driver. Echt origineel is hij dus niet en de game blijft ook niet overeind bij een werkelijke vergelijking met Driver.
Wel is het popup gehalte vrij laag maar dat is kennelijk ten koste gegaan van het aantal weggebruikers; het is wel erg rustig op de weg voor een game die zich afspeelt in Amerika en dat draagt niet echt bij aan een boeiende gameplay.



Dit is wel effe een van 's werelds engste politie-achtervolgingen.



Pas op, deze auto heeft last van ontploffende buitenspiegels.



Weet iemand waar de opnamen zijn van 'Met glans van de schans'?



Schiet 'm neer collega, hij rijdt met een defecte koplamp!

DE TOEKOMST VAN SEGA

Een geluk bij een ongeluk, zo kun je de situatie rond Sega het best beschrijven. Door de dood van de Dreamcast kan Sega zich namelijk helemaal op het maken van games gaan richten. En het verleden heeft bewezen dat ze dat uitstekend kunnen. PU zet de complete nieuwe line-up voor je op een rijtje.

Op de E3 zagen we voor het eerst het nieuwe gezicht van Sega. De Japanners maken voortaan games voor alle platformen. Wat echter vrijwel iedereen ontging is dat Sega naast de DC, PS2, GBA, NGC en Xbox, ook spellen voor de PC zal gaan maken. Ze vinden dit een stabiele markt, waar vooral veel met techniek geëxperimenteerd kan worden.

De complete lijst van Sega games voor 2001-2002 staat op pagina 54. Hou er wel rekening mee dat niet alle games in Europa hoeven uit te komen. Het is weer Japan dat de boel bepaalt.



NBA 2K2 / DC

De console die straks de NBA 2K serie mag voortzetten, koop ik blind. Realistischer dan dit kun je basketbal voorlopig niet krijgen op een console. Ook in NBA 2K2 klopt weer alles; de gezichten, de moves, de taktieken, de schoten, de stadions, de dunks...

Zo ver ik kon zien bevat NBA 2K2 vooral veel strakker uitgevoerde moves, een betere AI verdediging, spelers die zichtbaar vrij lopen, meer steals, een aantal nieuwe street courts, de mogelijkheid om zone te gaan spelen en een soepele online Multiplayer mode; hoewel ik daarvan met de trage internetverbindingen in de Benelux nog niet al te veel verwacht.



Nog strakkere moves.



Zone-verdediging kan nu ook.

SUPER MONKEY BALL / NGC

Super Monkey Ball is een bizar spel dat perfekt past bij de GameCube. Het is geinig, vol cute karakters, doet simpel aan, maar is tegelijk o zo verslavend.

Super Monkey Ball draait om kleine aapjes die opgesloten zitten in een doorzichtige bal. Door de vloer onder de bal razendsnel met de Control Pad te bewegen, kun je de bal laten rollen. Het is daarbij de bedoeling de bal zo snel mogelijk aan de andere kant van het parcours te krijgen zonder dat ie van de rand valt want dat vinden de aapjes niet relaxed.

Onderweg verdien je bonuspunten door bananen en powerups te scoren waarmee je de bal van je opponent langzamer kunt maken of lastiger te controleren.



Weer zo'n typische Nintendo game vol cute characters.



Tja, en als apen een hoofdrol spelen, zijn de bananen nooit ver weg.



JET SET RADIO FUTURE / XBOX

Spelen kon je Jet Set Radio Future nog niet, bekijken wel. Als je tenminste toegang had tot de privé ruimte van Microsoft.
Op het eerste gezicht lijkt de game vooral veel fleuriger te zijn geworden. De straattaferelen deden levendiger aan en je kreeg bijna pijn aan je ogen van de felle kleuren. Kwa gameplay is er echter nog heel weinig verandering te spotten.
JSRF lijkt in veel opzichten op Jet Grind Radio. Zo bevond je je soms in dezelfde delen van de stad en de helden Gum en Tab droegen alleen iets andere kledingstukken. Sega verzekerde ons dat er nog wel het een en ander zal gaan veranderen. Er komen bijvoorbeeld meer tricks en de omgeving zal vele malen interaktiever worden. We'll see.


Kwa gameplay weinig origineel.


Mooie kleurtjes, dat wel.

GUN VALKYRIE / XBOX

In Gun Valkyrie heeft een wetenschapper genaamd Dr. Hebble een aantal verbazingwekkende technologieën ontdekt die hij echter niet in de hand kan houden, waardoor zich een vorm van energie ontwikkelt die, eenmaal ingekapseld, de wereld kan maken of breken.
Een groep wetenschappers vormt daarop snel Gun Valkyrie, een organisatie die er voor moet zorgen dat de nieuwe technologieën niet in handen van ongure types vallen. Natuurlijk gebeurt dat wel, anders was het een saai spel geworden, en zo verdwijnt Dr. Hebble plotseling en verschijnen er allerlei zombies op de aarde. De Gun Valkyrie unit moet daarop al deze creaturen vernietigen.
Echt veel gespeeld hebben we niet met dit spel, wel goed gekeken. Het meest opvallend was de bediening. Door zowel het linker als het rechter joystickje te gebruiken kun je in een bepaalde richting lopen en tegelijkertijd gericht op alle vijanden vuren, en dat hadden we nog niet vaak gezien. Grafisch viel er veel te genieten met vette explosies, soepele animatie en enorme omgevingen met soms wel honderden vijanden (daar gaat je duim).


Opvallend aan Gun Valkyrie is de besturing.

ADVANCED COLUMNS / GBA

Ook de GBA is niet veilig voor de ambities van Sega. Vlak na de launch kun je ChuChu Rocket kopen en een paar maanden daarna ligt Avanced Columns in de winkels. Advanced Columns is een zogenaamde smash puzzelgame. Het verhaal draait om een prinses die een paar Spirit Stones kwijt is. Ze roept daarom de hulp in van haar vrienden Milshe, een leerling magiër en Lote, een jonge scheikundige. De speler kiest een van die twee gasten en gaat op zoek naar de vermiste edelstenen.
Met behulp van de edelstenen kun je de meest verschrikkelijke aanvallen uitvoeren. De gameplay is bovendien zo opgezet dat je het spel oneindig vaak kunt herhalen. Iedere keer is het spelverloop anders.



Een game die een hoog replay cijfer zal scoren.

SONIC ADVANCE / GBA


Verdomd geinig platformspelletje.

Sonic zal naar verwachting de eerste Sega game worden die op een ander platform verschijnt. Sonic Advance is een verdomd geinig platformspelletje. De game verloopt redelijk gelijk aan de oude Genesis 2D sidescroller maar zal volgens Sega een aantal unieke levels bevatten en het gehele kleurenpalet van de GBA gebruiken.
Het spel bevat drie speelbare karakters, te weten Sonic, Tails en Amy. Leuk is dat Sonic zal kunnen grinden zoals in Sonic Adventure 2.


Oude Megadrive tijden herleven.

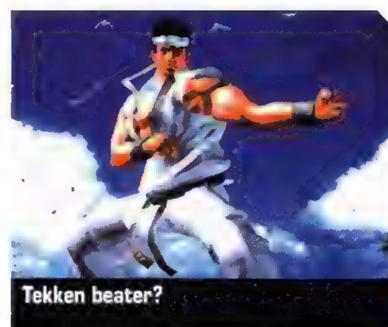

Ook Tails en Amy zijn speelbaar.

VIRTUA FIGHTER 4 / PS2

De Virtua Fighter-reeks is een van de meest legendarische series van Sega. Deel 4 komt alleen uit op de PS2, althans dat zegt Sega. Vreemd genoeg gaat de Japanse versie van Shenmue 2 op de DC een demo bevatten van datzelfde VF4. Huh??? Het is mogelijk een teken dat de mannen van Yu Suzuki, die beide games voor hun rekening nemen, toch stiekem aan een DC versie werken.
In ieder geval wordt Virtua Fighter zoals het zich nu laat aanzien een flinke concurrent van Tekken Tag Tournament en Dead Or Alive 3. Het spel moet het niet zozeer hebben van z'n graphics maar meer van de gameplay. Je kunt in VF4 bijvoorbeeld de muren in je battle-techniek gebruiken, er zijn verschillende brute combo's mogelijk en de camera beweegt in dramatische stijl om de gevechten heen.


Heeeeel misschien ook op de Dreamcast.


Veel brute combo's.


Tekken beater?

DE LIJST

DREAMCAST

Phantasy Star Online 2	zomer 2001
Confidential Mission	zomer 2001
Sonic Adventure 2	zomer 2001
Magic The Gathering	zomer 2001
Culdcept II	zomer 2001
Super Robot War Alpha	zomer 2001
Outtrigger	zomer 2001
Hot Springs 2	zomer 2001
Get Bass 2	zomer 2001
Typing Practice	zomer 2001
Shenmue II	herfst 2001
Air	zomer 2001
Alien Front	zomer 2001
Cosmic Smash	zomer 2001
Dynamic Golf	zomer 2001
Capcom Vs. SNK 2001	herfst 2001
Victory Goal 2001	herfst 2001
NFK2K2	winter 2001
NHL2K2	winter 2001
NBA2K2	winter 2001
Derby Owners Club Online	winter 2001
ToeJam & Earl III	2001
Flogian Brothers	2001
Project Propeller	2001
Monster Builder	2001
World Series 2K2	2001
Powersmash 2	2001
Bomberman Online	2001
Mark of Wolves	n.n.b.
Aqua Panic	n.n.b.
K-Project	n.n.b.
House of the Dead 3	n.n.b.
Space Channel 5 Sequel	n.n.b.

GAME BOY ADVANCE

ChuChu Rocket	zomer 2001
Sonic Advance	herfst 2001
Koramisu	herfst 2001
Phantasy Star	n.n.b.

GAMECUBE

Super Monkey Bal	herfst 2001
Virtua Soccer 3	lente 2002
Phantasy Star Online	n.n.b.

PLAYSTATION 2

K-Project	n.n.b.
Virtua Fighter 4	n.n.b.
Baseball 2002	n.n.b.
Hot Springs 2	n.n.b.
Sakura Taisen	n.n.b.
Space Channel 5 Vervolg	n.n.b.
Roommania 203	lente 2002
Soccer Tsuku 2002	2002
Baseball Tsuku 2002	2002
Guru Guru Onsen	n.n.b.

XBOX

Jet Set Radio Future	n.n.b.
Gun Valkyrie	herfst 2001
Panzer Dragoon	n.n.b.
Sega GT 2002	n.n.b.
Crazy Taxi Vervolg	n.n.b.
House of the Dead 3	n.n.b.
Virtua Tennis 2	2001

PC

Pico Pikoland	zomer 2001
Sega Marine Fishing	zomer 2001
Get Bass	zomer 2001
Advanced Daisenryaku	2001
Pico Doreamon's Great Time Machine Adventure	winter 2001
Pico Sanrio Playerland	winter 2001
Sports Jam	winter 2001
Typing Orchid	winter 2001

IS ER NOG TOEKOMST VOOR DE DREAMCAST?

Iedereen vraagt zich af of het na 2002, het moment dat Sega geen games meer zegt te gaan maken voor de Dreamcast, ook echt helemaal over is voor deze console. Wij kunnen daar eerlijk gezegd geen duidelijk antwoord op geven. Eén ding is zeker, er zijn nu al bijna geen DC's meer te koop. De verkoop loopt dankzij de bodemprijs zo goed, dat Sega momenteel in Japan de laatste consoles met Sonic Aventure, Sonic Shuffle en een demo van Sonic Adventure 2 in de winkels heeft gelegd. Zijn deze op, dan wordt het een kwestie van op internet of in de Power Sales zoeken.
Wat de games betreft gaan we er vanuit dat als Sega er mee stopt, ook de grote developers niets meer zullen maken. Zij lopen immers niet graag een financieel risico. Feit blijft echter dat er straks vele miljoenen gamers zijn met een DC in huis. En het kan niet anders dan dat er kleinere developers zijn die de gok zullen wagen en toch af en toe nog een spel voor de console maken. Een verkoop van een paar honderdduizend exemplaren is immers voor kleinere bedijven al een hit. Bovendien is poorten van de PC naar de DC, of van Xbox naar DC niet al te lastig en dus niet erg duur.
Het grootste probleem is echter de distributie van games. Wil een winkel nog wel DC games verkopen als de hardware niet meer ondersteund wordt? Het feit dat grote jongens als Bart Smit en Intertoys de DC al tijdens het korte leven van de console lieten vallen, belooft wat dat betreft weinig goeds. Mogelijk dat een aantal hardcore gameszaken en een aantal websites de DC in hun pakket blijven houden.

Sluit ramen en deuren, zoek dekking...........

de GORILLAZ zijn los!





Ken je ze al, Noodle, Murdoc, 2-D en Russel oftewel de Gorillaz, de eerste virtuele band met een knallend debuut-album 'Gorillaz'. De Stripfiguren komen uit de pen van de Tank Girl tekenaar. De Gorillaz veroverden Nederland met hun megahit 'Clint Eastwood'. Op dit moment is hun tweede single '19-2000' uit.

Waanzinnige aanbieding*

Ga naar Free Record Shop en koop daar de nieuwe single '19-2000' van de Gorillaz. De tweede hit van hun CD 'Gorillaz'.

Tijdelijk voor een zeer scherpe prijs:
Single ƒ7,95 / CD-Maxi ƒ12,50.



*deze aktie geldt alleen bij Free Record Shop van 28 juli tot en met 4 augustus 2001.





WWW.GORILLAZ.NL

NINTENDO 64

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.pokemonstadium.com

SCORE **71**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	7

Jaaaahhhaaa, daar is weer zo'n gloednieuwe glimmende Pokémon game, jongens en meisjes. Kom maar hier met dat zakgeld...

BORIS



POKÉMON STADIUM 2

Oh mijn god, niet weer een Pokémon game!!! Komt er dan nooit een einde aan?

Net op het moment dat ik dacht dat de Pokémon rage eindelijk zijn hoogtepunt had bereikt en de Pokémon kaartjes bij het grofvuil gezet konden worden (of ingeleverd bij Ed), leeft de koorts weer in alle hevigheid op. Kortgeleden waren er de nationale Pokémon kampioenschappen waar veel meer kids kwamen opdagen dan waar rekening mee was gehouden en sinds een paar weken ben ik verplicht om alleen nog maar een bepaalde soort chips te halen want daar zitten Pokémon flippo's in die mijn zusje moét hebben.
Ik geef het op, ik heb de Pokémon altijd een warm hart toegedragen maar het wordt de hoogste tijd voor de kleine zakmonsters om voorgoed op te rotten naar Pokémon eiland of zo, even nog een hek eromheen en klaar is Kees.



Wie 't laatst is, is een Ashole!

GOUDEN EIEREN

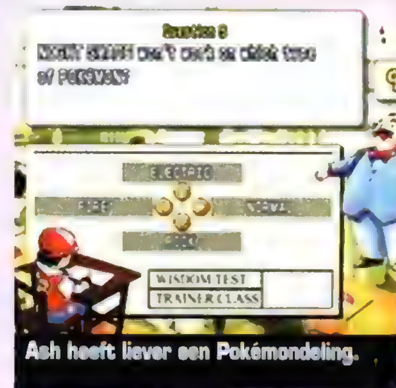
Nintendo is echter niet van plan om de kip met de gouden eieren te slachten en totdat er iets nieuws en net zo lucratief langs komt, zullen ze de franchise uitmelken tot er werkelijk geen cent meer uit te persen valt.
Vrolijk verder dus met het tweede deel van de ongeëvenaarde Pokémon Stadium titel, een spel waarbij je met Pokémon, je raadt het al, in een stadion moet vechten.
Het leukste aan het spel was dat je de Game Boy Color game kon linken aan de N64 en zo kon vechten met je zelf getrainde Pokémon. Geniaal bedacht natuurlijk van Nintendo en dat truukje willen ze graag nog een keer uithalen, dus vandaar Pokémon Stadium 2.

WAT IS NIEUW?

Het eerste wat ik wil weten is wat er nieuw is aan deze opvolger want ze gaan mij niet vertellen dat ik 140 piek moet uitgeven aan een spel dat ik eigenlijk al thuis heb liggen.
Nou daar gaan we; om te beginnen zijn er niet minder dan honderd(!) nieuwe zakmonster bijgekomen die natuurlijk allemaal hun eigen vette animaties hebben. Daarnaast zijn er een hele zooi nieuwe minigames in Pokémon Stadium 2 verwerkt en dat mag zeker een naam hebben en als laatste maar niet fokking least is het mogelijk om al je shit uit Pokémon Red, Silver of Gold over te zetten naar deze N64 game. Kan niet meer mis, zou ik zo zeggen, toch..?
De graphics zijn natuurlijk weer precies zoals we dat gewend zijn van Nintendo: het kan gewoon niet beter. Nee echt, ik zweer het; de animaties zijn weer zo vet dat ik me echt afvraag hoe ze al die programmeurs iedere keer weer zo gemotiveerd krijgen.
Het moet een beestenwerk zijn om honderd verschillende Pokémon allemaal verschillende moves te laten maken en ik kan me nauwelijks voorstellen dat er programmeurs en animators zijn die daar trek in hebben. Blijkbaar werken er bij Nintendo alleen maar Pokémon fans want dat is de enige verklaring.
Daarmee komen we gelijk aan bij het nadeel van Pokémon Stadium 2: het spel is echt alleen interessant voor die-hard Pokémon fans want er is werkelijk geen enkel plezier aan deze titel te beleven als je niet zelf eerst maandenlang je eigen zakmonstertjes getraind hebt.

SPAARCENTEN

Zoals ik dus al zei, is het niet alleen battelen wat de klok slaat maar zijn er ook interessante minigames. Bij sommige is het de bedoeling dat je zo snel mogelijk een bepaalde buttoncombinatie aanslaat en bij andere wordt er echt zwaar denkwerk van je verwacht.
Al met al zijn het net die kleine dingetjes die Pokémon Stadium 2 het voordeel van de twijfel geven want eerlijk is eerlijk, er is hard aan deze opvolger gewerkt en het lijkt erop dat Nintendo echt wat voor de Pokémon fans heeft willen doen en niet alleen maar botweg uit is op de spaarcenten van hun trouwste fans en dat is toch wel mooi van Nintendo. ◄



Ash heeft liever een Pokémondeling.



Nine Inch Tales.



Nooit je Pokémon met een goedkoop wasmiddel in de machine doen.



Laat die eieren maar scharrelen.



En dan volgt nu de trekking van het reservegetal.

Gearbox / Valve / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sierrastudios.com

PC

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	4	6	55

De standalone add-on Blue Shift is veel te kort en biedt amper wat nieuws. Valve en Gearbox, ga in godsnaam nu eens aan Half-Life 2 beginnen... stelletje luie varkens!




It's life, but not as we know it.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

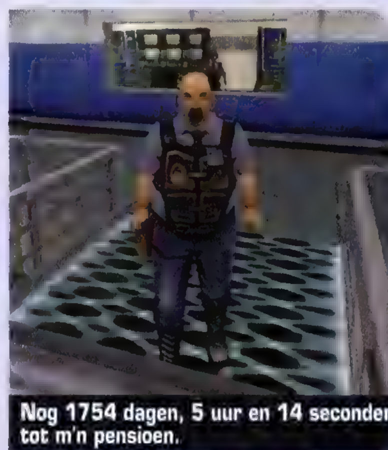


Blue Shift is de tweede officiële add-on voor Half-Life. Zitten we daar drie jaar na het origineel nog op te wachten?

Half-Life zit sinds 1998 stevig op de troon van first-person shooters. De thriller game heeft sindsdien heel wat los gemaakt. De populariteit van MOD's als Counterstrike en Team Fortress gonzen tot op de dag vandaag op het internet en Half-Life zelf keert steeds weer terug in de hoogste regionen van best verkochte PC games.
Dit is natuurlijk allemaal heel leuk maar het heeft ook een keerzijde: uitmelken. Oké, Valve en Gearbox kwamen met de goede add-on Opposing Force en die verkocht eveneens als een tierelier maar vervolgens zijn er allerlei Game Of The Year edities, platinum versies en Half-Life boxes uitgekomen waar niemand echt op zat te wachten.

NIKS, NOPPES, NADA

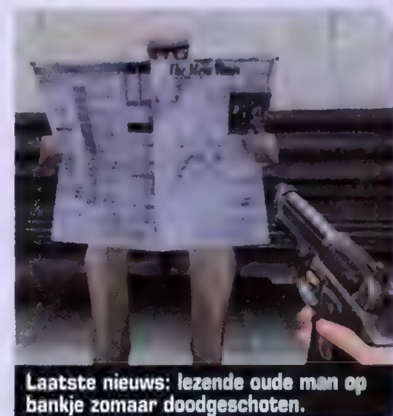
Nu is er dan Half-Life: Blue Shift. Add-on nummer twee waarin we deze keer niet als Gordon, noch als een marinier maar als veiligheidsguard Barney door het Black Mesa complex mogen ronddolen.
Het goede nieuws is dat het een standalone versie is, dus dat je niet perse Half-Life op je PC hoeft te hebben staan.
Het slechte nieuws is echter dat het spel helemaal geen originele invalshoek weet te bieden. Je begint wederom in het treintje waar je minuten lang rond wordt geleid en het hele gebeuren begint weer van voor af aan.
Je meldt je voor je dienst, er zijn her en der wat technische problemen, de aliens breken los en er is paniek in de tent. Had Opposing Force nog allerlei nieuwigheden, Blue Shift biedt absoluut niets nieuws: geen nieuwe guns, geen nieuwe monsters ...niks, noppes, nada!
Bovendien is de game veel te kort, binnen een paar uur heb je het uitgespeeld. Echt, meer dan een uurtje of drie ben je hier niet mee bezig. Dan mag het spel slechts vijftig piek kosten, dit is echt veel te weinig waar voor je geld.


Nog 1754 dagen, 5 uur en 14 seconden tot m'n pensioen.

PATCH IN DOOS

Een van de extraatjes bij Blue Shift is het High Defintion pack waarmee alle modellen en wapens worden geupgraded en dus de graphics er een stuk beter uitzien. Ook het originele Half-Life kun je hiermee upgraden en die wordt dan ook opgepoetst. Erg fraai maar niets meer dan een patch in een doos.
Tenslotte krijg je ook de Opposing Force multiplayer spelopties erbij maar die hebben de meeste fans al in huis.
Voor de echte hele zieke Half-Life freaks is Blue Shift misschien nog een leuk hebbedingetje maar het is nagenoeg precies het origineel, daar waar Opposing Force nog wel een draai aan het verhaal gaf.
Kortom: been there, done that en nu moet het maar eens over zijn met de Half-Life geldkoe. Ruimen en afmaken dus. ◀


Oké de baas is weg; pak het net, de batjes en het balletje.


Laatste nieuws: lezende oude man op bankje zomaar doodgeschoten.


Koppen dicht en absoluut geen beweging! Ik heb jullie onder schot!

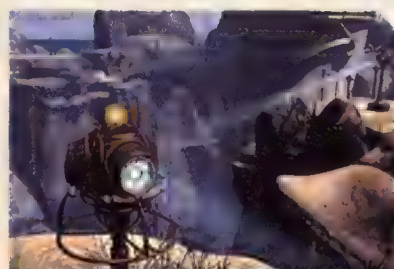
PC

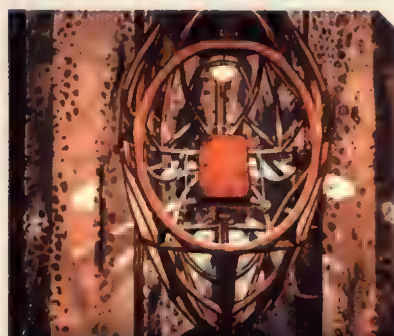
SCORE 86

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	8

Misschien ben ik bevooroordeeld omdat ik een grote Myst fan ben maar als ik me niet vergis, hebben we hier weer een regelrechte mega-seller.


Mooi vormgegeven die tandartspraktijk.


Oh nee, zelfs hier staan flitspalen!


Tja, hmmm, tjeee, goh...


Of is 't een praatpaal?

MYST III: EXILE

De tijd is rijp voor het derde deel van het ultieme point en click adventure. Myst is terug en hoe!

Ik denk dat een hele generatie gamers groot is geworden met Myst en Riven. Vooral Myst had een impact op de PC die zijn weerga niet kende. Het spel had zijn bestaan mede te danken aan de prille opkomst van de CD-Rom speler want zonder de voor die tijd exorbitante opslagcapaciteit had het spel destijds nooit uitgebracht kunnen worden.

De graphics, de muziek en de sfeer gaven het spel de aandacht die het verdiende en de super simpele bediening zorgde er voor dat zelfs de grootste computeranalfabeten het spel gingen spelen.

De gameplay stelde natuurlijk niet veel voor maar dat was in dit geval niet zo heel erg belangrijk. Myst was in al zijn simpelheid een voorbeeld van hoe adventure-games gemaakt moesten worden.

Er zijn de afgelopen jaren een boel Myst-klonen gemaakt maar geen enkele developer is ook maar in de buurt gekomen van de prestatie die Cyan Studios had neergezet. Sterker nog, alleen Cyan zelf, dat een paar jaar later op de proppen kwam met het vervolg op Myst, Riven genaamd, wist de lat hoger te leggen.

Sommigen beweerden dat Riven niet de klasse had van Myst maar misschien waren de puzzels gewoon te moeilijk en was het voor bepaalde gamejournalisten makkelijker om het spel te dissen dan toe te geven dat ze ergens vast zaten en de puzzels voor geen meter snapten.

PRESTO!

Hoe je het ook wendt of keert, het blijft een feit dat er van Myst en Riven vele miljoenen exemplaren over de toonbank zijn gegaan en dat er een hele grote kans is dat hetzelfde ook met Myst III gaat gebeuren.

Vandaar ook dat het originele development team (Cyan Studios) besloot zich terug te trekken uit het hele Myst gebeuren om de weg vrij

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.myst.com



werelden zijn niet zomaar mooi ontworpen maar met zoveel creativiteit en vooral originaliteit vormgegeven dat ik echt benieuwd ben geworden waar de heren en dames van Presto hun inspiratie vandaan hebben gehaald.

D'NI

Zoals je misschien wel weet van de voorgaande delen hebben we in de Myst serie te maken met het mysterieuze volk D'ni. De D'ni kunnen werelden (zogenoemde Ages) creëren door er met magische woorden over te schrijven in magische boeken. Als zo'n boek eenmaal bestaat, hoef je er alleen maar je hand op te leggen om in de desbetreffende wereld terecht te komen.
Misschien weet je nog dat we in het eerste deel van Myst kennis hebben gemaakt met Atrus. Atrus was een belangrijke D'ni en hij heeft twee zoons Sirrus en Achnar. Deze twee zoons waren helemaal lau en maakten een grote puinhoop van de D'ni werelden.
In Myst III: Exile maken we opnieuw kennis met de twee laue zoons die opnieuw proberen om de D'ni werelden naar hun malle moer te helpen.
Het spel begint met Atrus met wie je een goed gesprek voert. Hij laat je de nieuwe werelden zien die hij 'geschreven heeft'. Die zien er allemaal behoorlijk indrukwekkend uit en het lijkt erop dat het oude D'ni volk eindelijk weer een plek heeft waar ze zich thuis kunnen voelen.
Net op dat moment komt er een gast de kamer binnen rennen, steelt het nieuwe boek en verdwijnt in een ander boek. Tegelijkertijd steekt hij alles in brand en is het weer hommeles wat de klok slaat. Held die je bent, spring je de pyromaan achterna en dan begint het spel.

basics van het spel aan de orde komen. Je leert hoe je door het spel moet navigeren en hoe je de verschillende puzzels het beste kunt proberen op te lossen. Vaak is het een kwestie van net zolang proberen totdat het lukt en maar soms is het echt noodzakelijk dat je goed oplet en misschien wel het een en ander opschrijft. Vooral dat laatste liet ik nog wel eens achterwege en dat heeft me zeker uren onnodig puzzelen gekost, ook omdat je vaak meerdere puzzels tegelijk 'open hebt staan'.
Het is vooral in het begin moeilijk om in te schatten welke puzzels met elkaar verband houden en welke niet. Later in het spel begrijp je een beetje hoe de vork in de steel zit en zul je hier minder last van hebben.
Opvallend is ook dat, hoewel Myst III alles behalve een 3D game is, je toch 360 graden om je heen kunt kijken.
Het resultaat is schitterend en dankzij deze feature heb je niet langer het idee dat je naar een diashow zit te staren. Gelukkig helpt de muziek ook een handje mee want die is op zichzelf al een reden om deze game te kopen.

SUCCES

Al met al heb ik geen enkele twijfel over het aanstaande succes van Myst III: Exile, sterker nog, ik weet 100% zeker dat deze titel weer wekenlang bovenaan de lijst met best verkochte games gaat staan. Het is weer een typische Myst game dus niet alleen ga jij hem spelen maar ook je moeder, je zusje en je vriendinnetje want dat is de kracht van Myst.
Iedereen vindt het leuk en gelukkig zijn de puzzels deze keer niet zo moeilijk als in Riven. ◄

Hotel vlakbij 't strand stond in de folder. Met bruisend uitgaansleven. Lekker dan.



Zo zo, tjonge tjonge, guttegut, sapperdeflap, het is me wat...



Een kwestie van doseren en balans, naar wij dachten.



Kosten noch moeite gespaard: zelfs Madonna doet mee!



Reisverzekering afgesloten? Die brug is zowat naar de kloten.



En toen kwam er een olifant met een grote snuit...

PC

Blizzard / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.blizzard.com/diablo2exp

SCORE 82

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Blizzard bouwt Diablo II niet alleen verder uit, het overklast het origineel en biedt naast twee ijzersterke nieuwe karakters, een waslijst aan nieuwe goodies en gameplay.


JAN




Die heeft iets te lang in de droger gezeten.


De aanbieding van kant en klare BBQ-paketten vond weer gretig aftrek.

DIABLO II EXPANSION SET LORD OF DESTRUCTION


Doet u deze maar goed doorbakken, en neem zelf ook wat.


Verkopen ze hier ook Sloggi's?

Als Diablo liefhebber stond ik natuurlijk te trappelen om mijn tanden te zetten in de officiële Expansion voor Diablo II: Lord Of Destruction.

De belangrijkste elementen in deze omvangrijke expansion zijn de twee nieuwe karakters. Ik begon met het spelen van de Druïde daar het summonen van wezens en het shiften in een weerwolf erg tot mijn verbeelding sprak.
De Druïde is hier geen oude bok op zoek naar maretakken maar een sterk en spiritueel figuur met drie basis skills: wezens oproepen, spreuken casten en shiften in een weerwolf en een weerbeer.
Wanneer je wezens oproept als wolfen, raven, beren en boomgeesten kun je lekker op een afstandje toekijken hoe jouw bende de boel afmaakt. Leuker vond ik het om als wolf of als beer aan de zijde van je creatures mee te gaan grommen en vechten. Beide zijn erg sterk al ben je als beer wel van de trage. De animaties van al jouw wezens, alsmede het shiften zelf is erg mooi om te zien.

DE ASSASSIN

De vrouwelijke Assassin is een totaal ander personage dan de Druïde. Ze is sowieso supersnel en snel uit te bouwen tot een overall sterk karakter. Daar waar ik bij de Druïde me regelmatig enthousiast als wolfman of beerman in het gevecht stortte terwijl ik nog niet krachtig genoeg was, is de Assassin snel up te graden en heeft ze dodelijke combinaties.
Haar drie skills zijn de martial arts, traps en shadow disciplines. De shadow disciplines zijn verdedigend, de martial arts is voor de direkte combat en de traps zijn ideaal om grote groepen minions ineens te trakteren op een dodelijke verrassing zoals bijvoorbeeld een fire blast of shock web.
De martial arts en shadow disciplines zijn fraaie skills die je snel af kunt wisselen. Tiger strike en cobra strike zijn effektieve klappen maar net zo funky is het om de shadow master toe te passen; hierbij ontstaat een schaduwpersonage van jezelf dat dezelfde skills en wapens heeft. De Assassin is echt een cool karakter en ik verwacht ook dat zij het meeste gespeeld zal worden.

MEER GOODIES

De hele nieuwe Act in de Barbarian Highlands compleet met zes uitgebreide queesten zorgt natuurlijk voor heel wat uren gameplay. Maar er zijn ook vernieuwingen die de gameplay aanscherpen en zelfs verbeteren.
Zo is daar om te beginnen een resolutie van 800 x 600. Dat klinkt misschien nog steeds als ondermaats; het scheelt een boel in Diablo II en de graphics zien er een stuk scherper uit. Ook is de map nu optioneel als minimap te plaatsen waardoor je meer overzicht behoudt, hetgeen sowieso al gebeurt door de hogere resolutie.
Belangrijk is te weten dat je meer goud en goodies kunt wegstoppen door een vergroting van je 'stash'. Daarnaast kun je ook twee typen wapenuitrustingen meezeulen en gebruiken die met een simpele klik te wisselen zijn.
Je mercenaries die je volgen en zich voor je dood vechten (mist je maar genoeg geld op tafel legt), kun je deze keer van wapens en uitrusting voorzien en je kunt ze zelfs healen. Neem daarbij de berg aan nieuwe skills, juwelen, wapens, goodies, pittige nieuwe monsters en idem dito bosses en je begrijpt dat je je lol op kunt.
Blizzard mag dan weinig games uitbrengen, als ze het doen, doen ze het ook goed. Op naar Diablo III! ◄

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.nl.scee.com

PLAYSTATION 2

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	6	7	69

Extermination is een vrij matige survival horrorgame. Het mist de sfeer van AITD en het kill-gehalte van Resident Evil.

EXTERMINATION

Nog voor de launch van de PS2 waren er beelden te zien van Extermination. De game zou Resident Evil moeten doen verbleken...

Hoewel Sony beweert dat Extermination geen echte survival horror is, heeft de game er wel heel veel van weg.
Zo beland je in een situatie waar je niet om gevraagd hebt, open je deuren, zoek je naar sleutels en word je de hele game door lastiggevallen door vervelende monsters. Nou als dat geen survival horror is, weet ik het ook niet meer.

SLAKKEN

In de game neem je Dennis Riley onder je hoede. Dennis is een sergeant van een of ander speciale mariniers eenheid en is op onderzoek uitgestuurd naar een laboratorium waar vreemde zaken schijnen te gebeuren. Eenmaal op weg stort je vliegtuig neer en je komt 'toevallig' even buiten het te onderzoeken lab terecht.
Binnen in het lab sterft het van de agressieve slakken en al snel legt je maat het loodje.
En wat doet een stoere marinier op zo'n moment? Juist, hij laadt zijn machinegeweer, ritst zijn jas dicht en gaat op onderzoek uit.


Da's nou letterlijk een lopend vuurtje.

PANIC ACTION

Sony noemt Extermination een Panic Action game. Wat ik me daarbij moet voorstellen, weet ik niet want als dit panic action is dan is een standaard platformer dat ook. Het is eerder een Poor Action game die op sommige momenten behoorlijke irritatie oproept.
Gooi je bij een platformer wel eens gefrustreerd je joypad weg als een bepaalde jump keer op keer mislukt, bij Extermination doe je dat ook maar dan vanwege de slechte camerapositie als je weg probeert te rennen voor die kleine klote beestjes.


Ugmm, bij dat vrouwtje Croft lijkt 't zo makkelijk.


Hoppa in één haal gefileerd van z'n strot tot z'n steert.

KLOTE CAMERA

De graphics van Extermination zien er behoorlijk uit maar daar is het ook wel mee gezegd. Vuur lijkt meer op geel gekleurde stofwolkjes dan op alles vernietigende vlammen en ook zijn de randjes van de objekten niet altijd even netjes afgewerkt, je weet wel dat anti-aliasing verhaal.
Extermination maakt geen gebruik van voorgerenderde achtergronden maar van een volledige 3D omgeving.
Dat heeft zo zijn nadelen; allereerst bevindt de camera zich nu achter je waardoor je af en toe niet ziet waar jij je bevindt en waar die klote slakken zitten.
Als ze dan achter je aan komen en je gaat rennen dan raak je helemaal de kluts kwijt. De camera schiet dan niet meer terug naar de bekende behind view maar blijft hangen op een bepaald punt en zweeft zo met je mee. Het kan dus zo zijn dat je de hele tijd je hoofd in beeld hebt en dat je dus niet ziet waar je heen rent.


Jaaaaaa, gescoord in blessuretijd!

VIEW

Een ander minpunt is de first person view. Als je een paar slakken of andere monsters probeert neer te knallen, kun je kiezen tussen twee soorten views: de lock-on view, op deze manier richt de hoofdpersoon meteen op het monster en de first-person view, waarin je door de scope van je gun kijkt. Het draaien gaat echter ontiegelijk traag.

GUN

Wat wel een dope feature is in deze game is je gun. Je loopt gelukkig niet te zeulen met zes verschillende wapens.
Je hebt een gun en die kun je upgraden, zo kun je er een shotgun stuk opzetten, er een vlammenwerper van maken en er een scope opzetten zodat je een snipergun creëert.
Het leuke is dat als je er bijvoorbeeld een shotgun stuk opzet, je twee guns in een hebt. Je kan dan kiezen met welke munitie je de monsters volpompt, met het vierkantje vuur je de shotgun en met het rondje schiet je met normale patronen. Da's pas handig.




Hé duizendpoot, ik pomp je vol lood dan ga je dood.


Neem een staanplaats op het balkon zei de caissière nog.

PC

Mucky Foot / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.muckyfoot.com/startopia

SCORE 79

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

Als je door de taaie eerste uren heen bent gekomen, ontpopt Startopia zich als een game die door de godsim liefhebbers als een aangename uitdaging zal worden beschouwd.





STARTOPIA

Startopia is een titel die langzaam een beetje in de vergetelheid dreigde te raken. Gelukkig ziet de game na veel oponthoud uiteindelijk dan toch het licht.

Startopia neemt je mee naar een spacestation dat je zelf mag gaan inrichten. Aan jou de taak machinerie op te zetten, voor vermaak te zorgen, handel te drijven, de temperatuur te reguleren en over de aankleding na te denken. Doe je het goed, dan komen er allerlei buitenaardse wezens naar jouw spacestation om te kijken of ze het er leuk vinden. Natuurlijk wil je dat ze blijven dus moet je ervoor zorgen dat alles op rolletjes loopt. Er zijn echter een boel verschillende wezens en sommigen kunnen niet met elkaar overweg. Daarnaast heb je ook nog te maken met muterende wezens die opeens kunnen veranderen in allesverwoestende monsters of baldadige aliens die gaan lopen rellen.

DUNGEON KEEPER IN SPACE?

Klinkt allemaal erg weird? Klopt, Startopia is dan ook een compleet maf spel dat doet denken aan een combinatie tussen The Sims, Dungeon Keeper en Theme Hospital. Het spacestation is erg groot en andere NPC's zullen elders aan boord proberen het populairst te worden. Aan jou dus om slaapplaatsen, eet- en drinktentjes en vermaak in alle soorten te bieden. Meer entertainment lokt meer aliens en dat genereert meer geld en geeft je weer mogelijkheden tot uitbreiden.

Het spacestation bestaat uit drie delen. Deck 1 is het industriedeck; hier regel je de energie, recycling, onderzoek, experimenten enzovoorts. Deck 2 is het plezierdeck; hier geven de bezoekers hun alien dollars uit aan drank, gokken, dansen en andere pleziertjes. Het derde, Bio Deck, is een heus natuurpark waar de bezoekers kunnen relaxen en waar je dieren kunt houden.

ONDUIDELIJK

Helaas word je als speler met name in het begin nogal aan je lot overgelaten. Er is een onduidelijke tutorial (als 't al een tutorial genoemd mag worden) en waar je nu precies mee moet beginnen, wordt totaal niet uitgelegd. De diverse machinerie, gebouwen en wezens zien er allemaal zo raar uit dat je absoluut niet doorkrijgt waarvoor ze bedoeld zijn. Dit zal veel spelers afschrikken.

TRIAL & ERROR

Ook de interface en de camerabesturing helpen niet mee. Het vraagt dus nogal wat trial & error voordat je daadwerkelijk weet wat er van je verwacht wordt. Daarnaast zit het spel boordevol taken zoals het aantrekken van werkers, het instrueren van security teams om delen van het spacestation over te nemen en het concurreren met andere spelers waar het de prijzen van je produkten aangaat. Dit laatste zit vrij onlogisch in elkaar omdat je nergens kunt checken of je nu duur of goedkoop bent. Toch zijn de cartoony en erg kleurrijke graphics prachtig om te zien en heeft het spel een vreemd soort humor die ik erg kon waarderen.



Zie je mij, zie je mij, knap hè zo tussen m'n benen door.



Hé Theo! Ik had je niet herkend van zo dichtbij!



Van die strakke chick krijgt zelfs dat robotje een hete reet.



Dimmen jongens, ik zie hier een typisch uitcheck-gevalletje langslopen.

Davilex / Tel: 030-6354222 / www.davilex.nl/informatie/europeracing

PC

JEROEN GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 6 SCORE 66

We worden op de redactie een beetje moe van die Davilex games (A2 Racer, Grachten Racer, Amsterdoomed...). Ze beginnen zo langzaamaan Army Men trekjes te krijgen daar in Houten. Iedere versie is meer voortborduren op de vorige; de gameplay verandert niet of nauwelijks en ook de graphics laten iedere keer te wensen over.
Davilex maakt eigenlijk games voor mensen die normaal gesproken geen games kopen, vandaar ook dat de games van Davilex door de fervente gamer zelden worden aangeschaft en wij er ook niet veel aandacht aan besteden.
Europe Racing (ER) past prima in het rijtje van Davilex games. Het is een ongecompliceerde game met weinig verrassingen. De game is niet al te moeilijk en bevat voor de doorsnee gamer al gauw geen geheimen meer. De races spelen zich af in Europa en aldaar scheur je over de wegen in en rond een paar Europese hoofdsteden, waaronder Amsterdam, Londen en Parijs. De steden zijn uiteraard voorzien van de bekende toeristische trekpleisters, zoals het Paleis op de Dam, de Big Ben en het Louvre. Verder zitten de straten vol powerups, zoals Euro's en reparatie powerups. Kortom ER is een game die je mooi cadeau kan geven aan iemand die normaal gesproken geen games speelt om hem op deze manier kennis te laten maken met het fenomeen racespelletje.



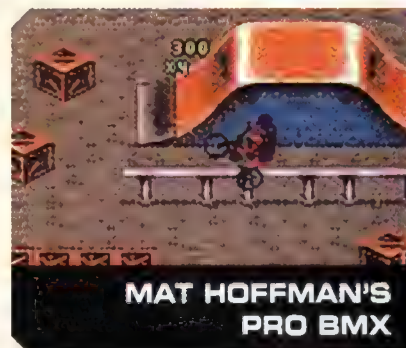
EUROPE RACING

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/mathoffman

GAME BOY COLOR

DRE GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 SCORE 78

Boris schreef vorige maand al over Mat Hoffman's Pro BMX voor de PSOne.
De game scoorde een zeer degelijke 77 en inmiddels hebben ze bij Activision ook alweer een Game Boy Color versie van de titel in elkaar geknutseld.
De PlayStation versie was gebouwd op dezelfde engine als Tony Hawk Pro Skater 2 en zag er best vet uit. Jammer genoeg krijg ik Mat Hoffman's Pro BMX voor de Game Boy Color te spelen, net nadat ik urenlang met die prachtige THPS2 voor de GBA in de weer ben geweest. En ja, dan moet ik wel bekennen dat het even flink slikken is om daarna zo'n GBC titel voor je kiezen te krijgen.
Toegegeven, de publishers hebben erg hun best gedaan en zeker alle mogelijkheden van de Game Boy Color benut.
De graphics zien er erg goed uit, de gameplay is na enig oefenen eigenlijk best wel logisch en ook de animaties zijn erg mooi voor GBC-standards.
Na de uitgebreide trainingslevels waarin je precies leert hoe je Mat's kleine fietsje dient te besturen, ben je klaar om de verschillende tracks op te gaan.
Als het goed is kun je dan zo'n kleine tweehonderd truukjes doen en dat allemaal met die twee knoppen op je GBC: dat wordt combo's onthouden!



MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

DREAMCAST

BORIS GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 5 SCORE 65

De arcadegame 18 Wheeler Pro American Trucker is top of the bill als het gaat om graphics en instant aktie. Zodra je echter daadwerkelijk begint met spelen, komen de problemen om de hoek kijken.
Om te beginnen bevat 18 Wheeler weliswaar tienduizend mijl snelweg maar die enorme afstand bestaat uit slechts een handvol armzalige leveltjes en afgezien van wat verborgen afslagen, omleidingen en andere bonus-onzin, heb je die waarschijnlijk in minder dan een half uur uitgespeeld!
18 Wheeler bevat slechts vier verschillende trucks; de een kan wat harder en de andere trekt weer sneller op maar basicly is er weinig verschil.
Naast je race tegen de klok is er ook nog een concurrerende trucker, die bijna altijd een stuk sneller rijdt dan jij. Vreemd genoeg laat hij regelmatig wat steken vallen zodat je weer de kans hebt om hem in te halen.
De levels zijn typisch arcade; het is dus een kwestie van het uit je hoofd leren van bepaalde situaties en geloof mij, dat gaat erg snel.
Gelukkig zijn er aan het eind van elk level nog speciale 'parking-games' waarmee je extra onderdelen voor je truck kunt verdienen. Als je de Arcade mode hebt uitgespeeld, ontpoppen deze mini-games zich als een spel op zich en ook al ben je hier waarschijnlijk snel op uitgekeken, het is beter dan helemaal niets.



18 WHEELER

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/wolverinesrage

GAME BOY COLOR

DRE GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 6 SCORE 62

Na een tweetal zwaar middelmatige X-Men titels voor de Game Boy Color gaat Activision 't gewoon voor een derde keer proberen.
De hoofdrol wordt deze keer vertolkt door Wolverine, die gehuld in zijn blauw/gele-spartelpakje al zijn tegenstanders trakteert op een haal met zijn vlijmscherpe klauwen van adamantium.
Helaas lijkt ook deze titel al vanaf het eerste moment niet veel meer soeps te zijn dan de twee voorafgaande. Een simpele platformer, waarin je door een veelheid van levels heenspringt en heenklautert en onderweg kom je uiteraard een hele zooi vervelende tegenstanders tegen die het op je leven gemunt hebben. Belangrijkste vijand van Wolverine is de naargeestige Lady Deathstrike, die erop uit is om de hele X-Men club naar de verdoemenis te helpen en die met haar geheimzinnige stralen Wolverine's beschermende spartelpakje aan gort straalt.
Na een tijdje spelen gaat het rennen en springen je al snel de keel uithangen en heb je er ook genoeg van om korte metten te maken met de digitale Ninja's en straatvechters die Wolverine's pad kruisen.
Al met al een beetje een simplistische game die vast wel weer aftrek vindt bij de trouwe X-Men fans maar ook zij zullen moeten toegeven dat Activision zich er voor de derde keer op rij nogal makkelijk vanaf heeft gemaakt.



X-MEN WOLVERINE'S RAGE

PLAYSTATION 2

SCORE 93

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	9

NBA Street is de beste fun basketbalgame sinds NBA Jam furore maakte. De b-ball liefhebbers mogen 'm dus niet missen.



NBA STREET

SSX was tot dit moment in mijn ogen de beste PS2 game en ik heb 'm sinds de release dan ook niet meer uit mijn machientje gehaald. Ik denk echter dat ie nu eindelijk z'n plekkie kwijt is aan... NBA Street!

Het is weer zomer, dat betekent dat de basketball sneakers weer uit de kast komen en de jersey (Golden State Warriors Nr. 32 Joe Smith) met bijpassende shorts weer klaarliggen. Jawel lezers, wat is er lekkerder dan na een dagje werken wat balletjes te gooien op het pleintje, en dan 't liefst een potje straatbasketbal waar bijna alles geoorloofd is en trashtalking een must.
Was ik dus even blij dat EA met een straat basketbalgame komt, zodat ik nu ook vanaf de bank een potje kan 'streetballen'.
NBA Street is overigens gemaakt door een klein bedrijfje in Canada met de naam EA Big. Laten dat nou net de gasten zijn achter... SSX!

ATTITUDE

Even voor alle duidelijkheid; NBA Street is geen simulatiegame zoals we die kennen uit de Live serie. Dus geen five-on-five met alle NBA regels, nee dit is straatbasketbal waar alleen een shotclock aanwezig is. De game is puur arcade en je mag weer superhoge dunks en een massa aan cross-overs verwachten. Maar het is meer dan alleen een balletje gooien in deze game; het gaat om attitude: spelen met stijl en vernederen van je tegenstander.
Er zijn twee verschillende modi: Street Circuit en Hold the Court. Verder is er ook nog een School mode waar je de grondbeginselen van het straatbasketbal leert.
In de Street Circuit mode neem je het met je team, bijgestaan door Michael Jordan, op tegen alle NBA teams. Daarbij unlock je gaandeweg nieuwe spelers, cheats en playgrounds (waaronder het legendarische Rucker Park). Naast de bestaande NBA teams kom je ook een soort levelbosses tegen en nadat je hen verslagen hebt, sluiten zij zich bij jouw team aan. Zo kun je een super team creëren en dat zul je nodig hebben want de ultieme eindbaas is MJ zelf!
In de Hold the Court mode is het zaak dat je een zo lang mogelijke winning-streak opbouwt. Hoe beter je bent, hoe meer accessoires je ontvangt voor de Create Your Player mode, zoals schoenen, tatoos, shirts et cetera.

VERNEDEREN

Straatbasketbal is een spelletje met z'n eigen regels, namelijk geen regels. Bijna alles mag, er zijn echter een paar kleine dingetjes die je moet weten. Je speel three-on-three, de wedstrijd gaat tot de 21 punten, er is een shotclock en de scores zijn 1 punt voor ieder gemaakte basket en 2 punten voor een schot van achter de driepuntslijn.
Maar eigenlijk gaat het niet echt om de scores, nee het gaat om de manier waarop je scores maakt. Het is zaak om je tegenstander te vernederen, zorg dus voor de meest monsterlijke dunks, killer cross-overs, keiharde blocks en geniepige steals. Want hoe vetter je scoort en hoe beter je verdedigt, hoe sneller je momentum meter oploopt en als deze eenmaal vol is, kan je een gamebreaker move uithalen. Deze move is vrij eenvoudig uit te voeren: hou twee turbo knoppen ingedrukt en druk op de schietknop. Lukt het om te scoren dan kun je de wedstrijd openbreken of naar je toetrekken, afhankelijk van de stand.

SLAMMIN' AND JAMMIN'

In NBA Street gaat het dus om vette moves en die zijn ruim voorradig. Net als bij SSX zijn de moves super

NET ALS IN DE FILM

Iedereen die niet precies weet wat hij moet verwachten van een straat basketbalgame, raad ik aan even deze films te checken want daarin komt de sfeer omtrent het straatbasketbal bijzonder goed naar voren.
White Men Can't Jump
Soul in the Hole
Above the Rim
Ik ben uiteraard niet volledig maar als je deze films hebt gezien, weet je precies wat je kan en mag verwachten van NBA Street.



De Alien Lakers arriveerden per schotel en dat was altijd weer schrikken.



En ook effe checken of ik m'n moonboots in m'n tassie heb.

EA BIG / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.nbastreet.com




Goed kijken makker, kan je 't de volgende keer zelf ook.


We're not worthy.

eenvoudig uit je mouw te schudden. Door een combinatie van turboknoppen en de schietknop of de cross-over knop te maken, tover je de meest adembenemende moves en dunks te voorschijn.
Op deze wijze kun je ook combo's maken, door bijvoorbeeld eerst een cross-over te doen gevolgd door een dunk. Deze combo's leveren extra punten op en zijn weer uitzonderlijk gunstig voor je momentum meter. Het is dus slammin' and jammin' wat de klok slaat. Je kan uiteraard ook voor die laffe outside shotjes gaan maar de echte vedette voert toch liever even een traffic jam uit.

AI

Op de graphics heb ik niets aan te merken, hoewel het publiek wat blokkerig oogt, ziet deze game er super uit. Het is ook voor het eerst dat ik in een NBA Jam achtige game een bijzonder goeie AI heb gezien. Viel ik in NBA Hoopz over die waardeloze teammates, hier niets dan lof voor je maatjes. De AI van je collega's is echt voortreffelijk, ze nemen een mannetje over als er een pick and roll wordt gezet, geven je hulp als je one-on-one staat, lopen vrij en zetten zelfs een screentje op de juiste momenten. Kortom niets dan lof. Ik denk zelfs dat de AI beter is dan in welke andere basketbalgame dan ook.

REPLAY

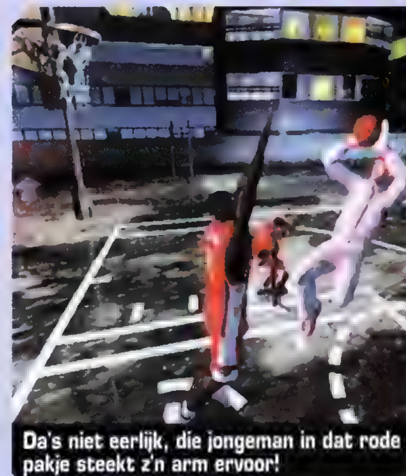
Dit soort basketbalgames zijn natuurlijk het leukst als je ze met een paar vrienden speelt maar EA Big zou EA Big niet zijn als ze er niet een paar dope elementen in hadden gestopt om ervoor te zorgen dat je in je eentje ook genoeg fun kunt beleven.
De game zit namelijk vol met secret characters en cheats. Hoe vaker je de game speelt en records breekt, hoe meer je er kan unlocken. Zo ben ik inmiddels een soort alien en een magma monster tegen het lijf gelopen, zag ik oude bekenden uit SSX en kwam ik de R&B sensatie 3LW tegen. De cheats kun je invoeren tijdens het matchup screen, je weet wel vier symbolen die je met je vier toetsen kunt invoeren.

KORTOM

NBA Street is eigenlijk alles wat je van een straat basketbalgame mag verwachten. Snelle, ongecompliceerde gameplay met een hele hoop attitude. De AI zit bijzonder goed in elkaar, de graphics laten niets te wensen over maar ik heb toch een paar kleine puntjes van kritiek.
Je mag het gerust mierenneuken noemen maar het geluid van de game had naar mijn mening wat beter gekund. Zo hadden ze er wat vette hiphop sampels in mogen gooien en is het gehalte trashtalking te laag. Dat EA Big een pareltje heeft afgeleverd, staat echter buiten kijf. ◀


De guard zette z'n sliding iets te laat in.


Ze noemen me ook wel Dunky Kong.


Da's niet eerlijk, die jongeman in dat rode pakje steekt z'n arm ervoor!


Hé vriend, je maakt toch geen vlekjes op m'n zojuist gewassen joggingbroekje?


Hé eikel, weet je dat je zus lekkere tieten heeft? (Trashtalking).


Maak je breed, laat een scheet en voor je 't weet, scoor je wreed.



Wat brengt zo'n bal nou op in Beverwijk?

PC

Black Isle / Bioware / Interplay / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.interplay.com/bg2throne

SCORE **84**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	8

De add-on Throne Of Bhaal biedt veertig à vijftig uur gameplay. Dat is meer dan sommige complete, nieuwe games.

JAN

BALDUR'S GATE II
THRONE OF BHAAL

Baldur's Gate, een van de beste RPG's van vorig jaar, komt met een add-on: Throne Of Bhaal. Niet zomaar een paar extra leveltjes en wat nieuwe monsters maar eigenlijk een compleet nieuwe game.

De mannen van Bioware en Black Isle weten van wanten, Baldur's Gate 2 was al een enorm grote game en met deze uitgebreide add-on, met al z'n sidequestst en battles verleng je de hele BG 2 experience met nog eens vijftig uur.
Natuurlijk zijn expansion packs en add-ons makkelijke incashers maar het werk dat in Throne Of Bhaal is gestoken, verdient respekt.

CIJFERTJES
Spelers kunnen helemaal opnieuw beginnen of hun savegame en karakters importeren en verder spelen. Naast deze op zichzelf staande missie die het verhaal volgt van "The Childeren Of Bhaal" is er nog de Watcher's Keep Dungeon. Deze kerker staat los van de verhaallijn en is als extraatje bedoeld voor de zeer experienced characters. Hierbij kun je in zes levels je nieuwe spreuken en skills tonen maar zorg er wel voor dat je een hoog level hebt, anders kom je niet ver.



Om nog even met cijfertjes te strooien; je kunt in totaal veertig nieuwe monsters verwachten, vijftig nieuwe high level spreuken, tachtig te verkennen area's en meer dan honderd nieuwe items. Lekker hoor.

STERKER EN WILDER
Je karakters kunnen echt enorm sterk worden en wel level 40 bereiken.
Dit houdt in dat je Cleric, Mage of Warrior bijna goddelijke powers en krachten krijgt en dat de spreuken je monitor zullen laten schudden.
Complete ijspegelregens en meteorieten kun je laten neerdalen op de luizige hoofden van Vampiric Mainflayers, Demogorgons (heerlijk woord), Draken en Undead Beholders.
Het artwork is misschien nog wel mooier dan in BG 2 zelf. Keer op keer verbaasde ik me over de fraaie fantasy settings die de ontwikkelaar nu weer heeft uitgewerkt. Neem daarbij de waanzinnige regen van spreuken en effekten en het is duidelijk: ook met de eyecandy zit het dubbel en dwars goed.

BALDUR'S GATE 3: 3D?
Dat er een derde deel van Baldur's Gate komt is zeker. Waarom? Omdat het spel oorspronkelijk werd aangekondigd als trilogie. Bovendien moet Bioware wel gek zijn om zo'n succesvolle formule te cancelen.
De vraag is alleen, hoe zal BG 3 er uit zien? Nog steeds isometrisch 2D of wordt het derde deel een 3D versie? De geruchten over een 3D BG gonzen al langer op het internet en gezien de engine die BioWare voor Knights Of The Old Republic gebruikt (de Star Wars RPG), is 3D zeer wel mogelijk. Dat wordt even wennen als je je 'oude' 2D character straks importeert naar een 3D versie.


Het Oostenrijkse team was weer onverslaanbaar bij het dijenkletsen.


Ze laten ons er niet door. Da's bhaalen.


Het gezellige avondje kaasfonduen liep volledig uit de hand.


Boze bullen blazen bizarre blauwe ballen.


Komen jullie buiten spelen? Ik heb kauwgom om te delen.


Hier heb ik Erwin Krol en Piet Paulusma niet over gehoord.

Hothouse Creations / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.gangsters2.com

PC

JAN

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

SCORE 60

Hothouse heeft Gangsters 2 zo drastisch versimpeld dat er slechts een saaie game is overgebleven. Nooit meer doen jongens, capiche?

GANGSTERS 2 VENDETTA


Lijken op straat? Collega we moeten schuilen, onze jasjes worden nat!


Schietende gangsters van rechts hebben altijd voorrang.


Taxi!!!


Gedateerde graphics volgens Jan: eind jaren twintig, vermoeden we.



Power can't be given, it must be taken?aldus de rake slogan van de Godfather films. Die slogan gaat ook op voor Gangsters 2 al verover je die macht wel erg eenvoudig.

Het originele Gangsters was een boeiende maar erg diepe game die velen te lastig vonden. Voor de hardcore gamers een zeer aantrekkelijke boevensim, voor de doorsnee speler te complex. Met name de interface zat ingewikkeld in elkaar en het kostte zeker een paar dagen voordat je de basics van de game doorhad. Gangsters kende bovendien veel micromanagement, waardoor je soms wel met 101 dingen tegelijk bezig was. Dat moest simpeler dacht Hothouse en zo geschiedde.
In deeltje 2 is je vader net vermoord door rivaliserende gangsters. Je kruipt in de hand van Joey Bane en je dient je langzaam op te werken in de onderwereld.
Meteen merk je dat de gameplay een stuk eenvoudiger is dan in deel 1. Er is een tutorial, de interface is overzichtelijker en het micromanagement is rigoureus afgeslankt. Het opzetten van legale en illegale zaken om zo delen van de stad over te nemen, is wel erg simpel geworden en kent nauwelijks diepgang. Eenmaal in gang gezet, lopen je zaakjes als vanzelf en de aanvoer van guns en goodies vereist nauwelijks enig inzicht of strategie. Bovendien komt iedere missie op hetzelfde neer alleen wordt het speelbare gebied steeds groter. Het wordt dus al snel eentonig.

SIMPELE GRAPHICS

De engine achter Gangsters 2 ziet er gedateerd uit en ook de graphics ogen simpel. Dat is voor zo'n spel als dit natuurlijk minder van belang maar met Tropico in het achterhoofd weten we hoe fraai en gedetailleerd strategie sims er uit kunnen zien. Wat behoorlijk frustrerend is, is het feit dat je veel te weinig overzicht hebt. Je ziet meestal maar een deel van een huizenblok waardoor je voortdurend aan het heen en weer schakelen bent tussen de ingame aktie en de overzichtskaart waarbij je alles via ikoontjes kunt volgen.
Je kunt in het ingame screen om onverklaarbare redenen ook niet in- en uitzoomen. Werkelijk stupide, want hoe leuk het ook is om te kijken naar een drive by shooting; je mist alle aktie die twee straten daarvoor gebeurt en dat kan fatale gevolgen hebben. Denk aan cops die aan komen sjezen, versterking van vijandelijke gangs... noem maar op. Om dit wél te kunnen volgen, moet je dus naar een kaart gaan kijken met ronddolende stipjes. Niet echt fun.

SIMPELE AI

De AI is eveneens niet om over naar huis te schrijven. Je gangsters zijn echt hersenloze bullen die zich liever dood vechten dan dat ze trachten te ontsnappen. Ook het geven van orders is niet goed uitgewerkt. Kun je bij strategy-games mannetjes blijven aanklikken en blijven ze hun laatste opdracht uitvoeren (attack, guard, hold etc), hier moet je keer op keer de order specificeren anders doen ze het niet of doen ze gewoonweg iets anders. Voorts blijven je mannetjes nogal eens plakken op de straat of kunnen ze hun target niet vinden.
Nee, Hothouse heeft de boel zo simpel gehouden dat de lol er grotendeels vanaf is.
De sfeer vind ik goed getroffen en de potentie is er wel maar ik heb veel liever het te complexe Gangsters 1 dan deze zwalkende opvolger. ◄

PLAYSTATION 2

SCORE 68

GRAPHICS	6	REPLAY	6	GAMEPLAY	7

Misschien is Le Mans 24 Hours een aardige titel voor liefhebbers van deze uitputtingsslag maar de huis-tuin-en-keuken raceliefhebber zal er niet warm of koud van worden.




Ik zie hem gaan. Er achteraan! We pakken die pyromaan.


Gelukkig voor hem beschikte de pyromaan over een snelle vluchtauto.

LE MANS 24 HOURS

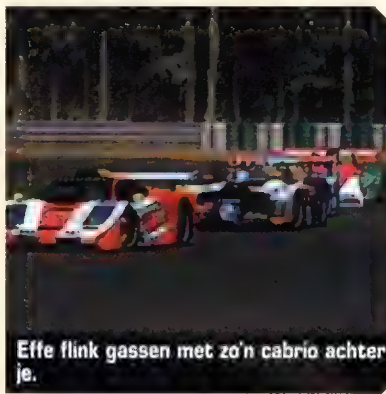
Helaas voor Le Mans kregen we de game gelijk binnen met GT3. Tja, en dan moet je wel van zeer goede huize komen...

De wereld van het autoracen is zeer divers; in de ene race gaat het heel hard rechtdoor en de andere keer zitten er weer heel veel bochten in het parcours. De ene keer wordt er gescheurd in opgevoerde Mini Coopers, terwijl de coureurs in een andere race in wagens worden gehesen die bijna harder gaan dan het geluid en eruit zien als mini-vliegtuigjes.
In de absurde wedstrijd die jaarlijks in Le Mans wordt gehouden gaat het weer om iets heel anders, namelijk de tijdsduur. Deze race duurt namelijk precies 24 uur en geen seconde minder.

Deze game is de PS2 versie van de DC-titel Test Drive Le Mans van Infogrames, waarin je, gewapend met een krat Red Bull en een flinke thermoskan koffie en bijgestaan door een paar vrienden de absurde drive-till-you-drop-race kunt naspelen.
De versie voor de Dreamcast kreeg over het algemeen behoorlijke kritieken dus ik was erg benieuwd hoe de titel er op de PS2 uit zou zien. Helaas pindakaas voor Infogrames kregen we tegelijkertijd met de test-CD van Le Mans een review-kopietje van Gran Turismo 3 binnen en moest de game zich dus gelijk meten met de sterkste concurrent op het gebied van racegames. Maar goed, de koffie werd gezet, de Red Bull ingeslagen en de race kon beginnen!

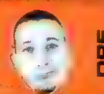
MIX-A-LOT

Le Mans 24 Hours is een mix tussen een arcade- en een simulatie-racer en duurt – tot groot ongeloof van vele gamers – echt 24 uur om te spelen. Uiteraard kun je ook kiezen om deze absurde race te comprimeren tot een kleine zes uurtjes of – nog beter – een uurtje, en voor de watjes is er natuurlijk ook nog de dertig minuten en zelfs de tien minuten-race, maar ja, heet deze game Le Mans 10 Minutes? I don't think so.
Uiteraard kan niet elke gamer even 24 uurtjes vrijmaken in zijn drukke schedule en trouwens, we moesten natuurlijk wel een beetje tijd bewaren om GT3 te spelen, dus dat wij ook niet exact 24 uur achter elkaar geracet hebben, zien jullie vast wel door de vingers.
Het leuke van de 24 uren van Le Mans is dat er gereden wordt met allerlei auto's uit verschillende klassen door elkaar. Zo start een opgevoerde Viper bijvoorbeeld gelijktijdig met een volwaardige Formule 1 racekar en rijden de verschillende klassen allemaal dezelfde race op dezelfde track tijdens dezelfde 24 uren.
Uiteraard is het hoofddoel om met de meeste rondjes op je naam over de eindstreep te karren, maar er wordt ook gereden voor de eerste


Effe flink gassen met zo'n cabrio achter je.


Sommige wagens zijn 'rechts-dragend'.

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.lemans-game.com




Shit, dat wordt dokken. Effe naar de Kwik Fit voor een setje nieuwe remblokken.


Ik voel me helemaal de man in m'n blauwe Nissan.

plaats in de desbetreffende klasse. Vanzelfsprekend kun je rijden op de moeder-track van Le Mans zelf, maar je kunt ook kiezen voor een van de elf andere banen, waaronder de officiële baan waarop in Amerika de US-versie van Le Mans wordt afgewerkt. De ene baan zit vol bochten en houd je misschien wel wakker maar de andere kan af en toe dodelijk saai zijn. Ik had hier en daar een beetje moeite om mijn ogen open te houden als ik tijdens een dertig minuten-race voor de honderdste keer datzelfde ellendig lange stuk moest afrijden. Keer op keer knalde ik aan het eind gruwelijk hard tegen de boarding aan, omdat ik natuurlijk te laat afremde voor dat venijnige haarspeldbochtje.
Gelukkig dat de wagens van Le Mans geen damage kunnen oplopen en dat je na een paar keer stuiteren weer prima door kunt racen. Nou, gelukkig... heel eerlijk gezegd vind ik dit eigenlijk een van de grootste nadelen van de titel. Juist bij een endurance race als Le Mans moet je een realistische simulatie hebben en dat betekent wat mij betreft een ijskoude damage-engine, die ervoor zorgt dat je zelfs na 23 uur racen nog als de dood bent om je wagen tegen de boarding te rammen of een tikje van een tegenstander te riskeren.
Maar ja met zoveel licenties krijg je natuurlijk nooit alle autofabrikanten zover dat je hun wagen aan digitale gort mag rijden. In Le Mans kun je namelijk kiezen uit een wagenpark van zo'n dikke zeventig verschillende bolides, lijkt me sterk dat daar niets van je gading tussen zit.

LEKKER LELIJK

Dat is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar de graphics zijn helaas een heel ander verhaal. Oké, de achtergronden zien er prima uit en ook de straat die onder je reet wegzoeft lijkt net echt maar het draait uiteindelijk toch allemaal om de wagens en die zagen er eerlijk gezegd nogal belabberd uit.
De racemonsters zijn vrij hoekig en kartelig, kennen geen spectaculaire spiegeleffekten en hebben ook niet echt een mooie schaduw of zo. Helemaal lelijk zijn de spectators, die hier en daar aan de rand zijn ingepaste. Ze zijn zo plat als een dubbeltje en lijken nog het meest op JPEG'jes van de vakantiekiekjes van de programmeur.
Ik vroeg Boris of hij dacht dat het allemaal kwam omdat we de game tegelijk speelden met GT3 en hij kwam met een nogal vreemde conclusie aanzetten. Volgens hem is Le Mans 24 Hours namelijk best een aardige PS2 titel. Maar what about GT3 dan? Vroeg ik hem. Oh, die gasten hebben een deal gemaakt met de duivel en hun ziel ingeruild voor een game met bovenmenselijke kwaliteit. En toen liep hij weg. Ik hoop maar voor de familie en nabije vrienden van de makers van GT3 dat het allemaal wel meevalt maar dat Le Mans er zelfs geen heel klein beetje aan kan tippen, staat als een paal boven water.


Kan je wel zien hè? Ik heb jaren de pace-car gereden.

SAAI!

Na een aantal races doorgespeeld te hebben kwamen we op kantoor echt tot de schokkende conclusie dat Le Mans 24 Hours best wel een saaie titel is met weinig verrassingen. Toegegeven, als je van uitputtende nek-aan-nek races houdt en echt niets beters te doen hebt, zou je 't misschien een paar uurtjes volhouden, maar degene die werkelijk alle 24 uur uitzit, krijgt van mij een slagroomtaart!
Ikzelf was na een paar rondjes dodelijk verveeld en ging uit pure ellende achteruit racen en probeerde mijn tegenstander omver te raggen, wat helaas onmogelijk bleek.
Dat de game volgens Infogrames beschikt over prachtige dag- en nachteffekten die ervoor zorgen dat je 's ochtends in het ochtendgloren rijdt en 's avonds kunt genieten van een mooie zonsondergang kan daar helaas niets aan redden. ◀


Als 't donker wordt gaan de 'daklozen' naar de pit voor een warme trui.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Ja, ja, het is alweer volop zomer mensen, en waar vele bladen rond deze tijd een maandje overslaan gaan wij hier gewoon keihard door. Ach, wie heeft er nou behoefte aan zon, zee, Breezers, borsten, billen... Shit, zo laat alweer, ik moet er nu echt vandoor!
Greetz,

NIELS



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PC

BLACK & WHITE

In het overzicht hieronder kun je zien hoe sterk, snel, intelligent etc. elk wezen is.
"Groei" staat voor de tijd in minuten totdat je wezen zijn maximale grootte heeft bereikt (lager = beter). "Volle energie" staat voor de tijd in minuten die nodig is om het wezen van 100% damage naar 0% damage terug te brengen (lager=beter).

	Kracht	Lopen	Rennen	Reactie	Intel-ligentie	Groei-snelheid	Volle gezondheid
Aap	3	7	8	5.5	8	120	8
Bruine beer	5	7	9	5.5	3.3	1600	7
Chimpansee	2.3	7	9	5.4	7.4	1190	9
Koe	3	6	8	4	5.5	1500	11
Gorilla	6	6	8	5.4	3.6	1300	7
Paard	4	8	10	6.2	6.2	1350	8
Luipaard	5.5	8.2	10	9	2.3	1450	6
Leeuw	6.5	7.5	9	6	6	1350	5
Mandrill	5	7	9	5.5	4	1250	9
IJsbeer	5.5	7	10	5.4	3.4	1650	7
Neushoorn	6	7	9	5.4	2	1900	8
Schaap	3.6	6	8	5.4	3.6	1375	13
Tijger	6.2	7.5	9.5	7.2	1.5	1400	5
Schildpad	2	6	8	2.3	7	2000	12
Wolf	5	8	10	8	4.5	1300	7
Zebra	4	8	10	6.5	6.5	1300	8

Erik I Internet

PS2

TIME SPLITTERS

Starende Bots
Stel in de Arcade mode de wapens in op Custom maar selekteer geen wapens. Stel vervolgens in dat iedereen begint met een wapen. Begin nu het spel met een pistol, de bots zullen dat vreemd genoeg niet doen; ze staan maar een beetje om zich heen te staren zonder ook maar ergens naar toe te lopen. Je kunt nu makkelijk 100% accuracy en 100% head shot halen.
Mapmaker bug
Je moet de kleinste tile zonder muren nemen en die als level bewaren. Zet nu alle wapens op Rocket Launcher en stel 10 bots in. Als je begint moet je alsmaar naar achteren lopen, ook als je dood gaat, net zolang tot je door de muur heen bent.
Castle bug
Ga naar de hoogste toren (moeilijk te vinden) en spring hier vanaf. Nu kan je overal rondlopen en weer door de muren terug in het level stappen.
Alle items
Druk tijdens de game op START, hou L1 + L2 + R1 + R2 ingedrukt en druk op ✕, ✕, ○, ○. Als je de code goed hebt ingevoerd, hoor je een wapen afgevuurd worden.
Unlock Challenge mode
Als je alle levels van de Story mode op 'makkelijk' uitspeelt krijg je de Challenge mode.
Nieuwe bots of characters
Als je in de Story mode levels uitspeelt op Easy en Hard krijg je voor de Arcade mode nieuwe bots of characters.
Nieuwe Arcade levels
Voor elk level dat je in de Story mode op medium uitspeelt, krijg je een nieuw arcade level.

Alex & Boris Arkenaar I Bussum

PS2

MDK 2: ARMAGEDDON



Kurt in boxer shorts: Hou bij het hoofdmenu (L2+ R2 ingedrukt en druk op □(2x), △, □.
Drie in één: Pauzeer het spel, hou L2 + R2 ingedrukt en druk op ↑, ↓, →, ←, ✕, △, cirkel, □, □ + START om te spelen met een karakter dat deels Kurt, Max en doctor Hawkins is.
Crazy Cam: Pauzeer het spel, hou L2 + R2 ingedrukt en druk op ✕, cirkel, ✕, cirkel.
Slow-motion mode: Hou als je met Max speelt R2 ingedrukt en druk op ↑ (4x).
Scheetgeluiden Doctor Hawkins: Druk als Doctor Hawkins op L2 + R2 + ← + kruis.

Bart Van Langendonck I Bonheiden (België)

PC

TRIBES 2



Alle wapens en munitie
Druk tijdens het spelen op ~ om het debug menu te laten verschijnen en tik dan "$testcheats=1;". Open dan het debug menu weer en tik "giveall();" om alle wapens met 999 aan munitie te krijgen.

Bart Van Langendonck I Bonheiden (België)

PC

SHEEP

Druk tijdens het spel op de S-toets en tik daarna "FatSheep" of "SmallSheep". Logisch wat de uitwerkingen zijn.

Bertus Weed I Sint-Michielsgestel

CHECK DE CHEATS VOOR:

Advance GTA (GBA)
Alone in the Dark (DC / PC / PSX)
America (PC)
Black & White (PC)
C&C Red Alert 2 (PC)
Crazy Taxi 2 (DC)
Desperados (PC)
Evil Dead: Hail to the King (PSX)
Gran Turismo 3 A-spec (PS2)
Mat Hoffman's Pro BMX (PSX)
MDK 2: Armageddon (PS2)
Outlive (PC)
Perfect Dark (N64)
Phantasy Star Online (DC)
Pokémon Gold/Silver (GBC)
Red Faction (PS2)
Sheep (PC)
SSX (PS2)
Star Wars: Starfighter (PS2)
Star Wars: Super Bombad Racing (PS2)
Street Fighter EX 3 (PS2)
Summoner (PS2)
The Settlers IV (PC)
Time Splitters (PS2)
Tribes 2 (PC)

PS2

SSX

Ga naar het Options menu en houd de schouderknoppen allemaal ingedrukt, druk nu op
●, ●, ●, ●, ●, ✕, ✕, ▲, ■.
Je hoort een geluidje als de cheat goed is ingevoerd. Nu heb je het Mallorca board, een prachtig board met een blauwe gloed en een vrouw op de onderkant. Ook gaat het board zelfs de zwaartekracht een beetje tegen en blijf je ietsje langer in de lucht.

TomDMan I Internet

GBC

POKÉMON GOLD/SILVER

Hier volgen een paar zeldzame Pokémon die je kunt vangen.

Entei, Suicune en Raikou
Dit zijn de drie leeuwen die je wegjaagt in de Burned Tower. Als je ze wegjaagt zitten ze op willekeurige plaatsen. Je moet geluk hebben om ze tegen te komen. Als je ze hebt gezien, zijn ze in je Pokédex en als je ze schade toebrengt, dan houden ze die.
Ho-oh
Het ligt eraan welke versie je hebt. Bij Gold is hij in de Whirlpool Islands van level 40. Bij Silver zit hij in de Tin Tower van level 70.
Lugia
Bij Gold is hij in de Tin Tower van 70, bij Silver in de Whirlpool Islands van 40.
Picu, Elekid, Magby, Smoochum en Cleffa
Dit zijn de voorgangers van Pikachu, Electrabuzz, Magmar, Jynx en Clefairy. Je krijgt ze als je bijvoorbeeld een Pikachu met een ditto naar de daykare brengt en dan een ei laat maken en hem uit laat broeden.
Porygon2
Geef de upgrade aan Porygon en ruil hem, dan gaat hij evolueren.

Danny Eerens I Internet

PS2

RED FACTION

Volledige health: Druk tijdens het spelen op SELECT, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ●.
Alle wapens en onbeperkte munitie: Druk tijdens het spelen op SELECT, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↑, ■, ■.

Dave van de Weerdhof I Veenendaal

TIP VAN DE MAAND

STAR WARS: STARFIGHTER (PS2)

Easter Eggs, ze zijn te vinden in de Bonus Missions.
Mission 1: Starfighter Training
Begin en draai je schip om en vlieg richting de zon. Je ziet nu een astroïde die je niet kunt opblazen, vlieg hierheen. Als je nu goed op de astroïde kijkt, zul een droid zien die aan het barbecuen is.
Mission 3: Charm's Way
Speel deze missie totdat je bij de tweede Missile Frigate komt. Als je deze vernietigt zullen er twee Escape Pods gelanceerd worden. Deze Pods hebben de naam van een van de ontwerpers van het spel en op een van de twee zal je een rodeo droid zien zitten.
Mission 4: Canyon Race
Speel deze missie uit en finish als eerste. Je kan nu ongeveer een minuut lang om die auto uit Grim Fandango heen vliegen.

Quintijn Veen I Internet

PSX

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Pauzeer het spel, hou L1 ingedrukt en druk op de onderstaande knoppen voor het gewenste resultaat.

Code	Resultaat
■, ●, ●, ↑, ↓, ↓	10x multiplier
↑, ↓, ↑, ●, ●, ■	10x divider
■, ←, ↑, →	Perfekte balans
←, ●, ■, ▲, ■, ●, ✕	Balansstatus zichtbaar
←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ▲, ■	Altijd special beschikbaar
■, ↑, ●, ✕	Extra course tijd
↓, ●, ●, ↓	Grote banden
↑, ■, ✕, ✕, ↓, ●	Speel als Granny

Tollende hoofden
Zet eerst de "Big tires" cheat aan en haal vervolgens meer dan 10.000 punten om de hoofden van je rijders op hun schouders te laten draaien.
Burnside level uit Tony Hawk's Pro Skater
Behaal alle dertig covers met een willekeurig personage. Als het lukt zal een berichtje melden dat het level open is.
Warehouse level uit Tony Hawk's Pro Skater
Score een 200.000 combo zonder codes te gebruiken. Als het lukt zal een berichtje melden dat het level open is.
Speel met Tony Hawk
Behaal met een willekeurig personage in de Career mode alle dertig covers en twee gouden medailles en Tony verschijnt op een verroeste meisjesfiets.

PC

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Druk tijdens het spelen op de linker Shift + F11 en tik een van de volgende codes in. Druk weer op Enter en speel verder.

Code	Resultaat
TIMELESS	Stop de tijd
FIDEL CASTRO	Dialogen zichtbaar
MEDIC	Laat hints zien
POWERMAN	Verkrijg krachtig wapen
SHOW ME ALL	Alle objekten, elementen etc. laten zien
SCHNEIDER	Eindig huidig spel
JACKAL	Onbeperkte munitie
HOLLOW MAN	Onzichtbaarheid
CLINT	Win level
ZEUS	Hulp van boven (druk op Alt)

Freek Mulder I Boekelo

PC

AMERICA

Voer tijdens het spelen een van de onderstaande codes in.

Code	Resultaat
Gimmemorefirepower	10 Geweren
Horsearecrazy	10 Paarden
Goldinmypockets	1000 Goud
Iwantfastfood	1000 Voedsel
Woodisverygood	1000 Hout
Icangeteverything	5000 Voedsel, hout, goud+ 100 geweren, paard
Iwantareallybadguy	Billy the Kid verschijnt
Iwantareallystronger	Gall verschijnt
Iwantanamericanhero	Davey Crocket verschijnt
Cpuoff	Schakel AI uit
Cpuon	Schakel AI aan
Icanwineverythingnow	Level overslaan
Savegame	Sla het spel op

Emiel Bachofner I Middelburg

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

OUTLIVE

Druk tijdens het spelen op Enter en voer de volgende codes in.

Code	Resultaat
#CAN I PLAY WITH MADNESS	God Mode
#FEAR OF THE DARK	Volledige kaart
#FORTUNES OF WAR	Extra geld
#BE QUICK OR BE DEAD	Snelle Build, Research en Construct



PS2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



Als je elke reeks parcours in de Arcade mode succesvol uitspeelt, unlock je de volgende reeks.

Mazda Eunos Roadster
Speel de Cupman Cup met gouden plakken in alle drie de races uit.
Toyota Sprinter Truendo GT-Apex
Speel de Sunday Cup met gouden plakken in alle drie de races uit.
Mazda Roadster RS
Speel de Roadster en Spider cups met gouden plakken in alle races uit.
Nissan Silvia K's 1800cc
Win de Beginner FR Challenge series.
Silver Honda CRX Del Sol SIR
Win de Beginner Race of NA Sports series.

Speel de onderstaande parcours in een willekeurige moeilijkheidsgraad succesvol uit om de volgende reeks te unlocken.

Reeks 1: Super Speedway, Midfield Raceway, Smokey Mountain, Swiss Alps, Trial Mountain, Midfield Raceway II.
Reeks 2: Smokey Mountain II, Tokyo R246, Grand Valley Speedway, Laguna Seca Raceway, Rome Circuit, Tahiti Circuit.
Reeks 3: Swiss Alps II, Trial Mountain II, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5, Seattle Circuit, Test Course.

PC

C&C RED ALERT 2

Als je Soviet tegenstander een Nuclear Missile op je afvuurt, zorg dan dat je twee Chrono Legionnaires naast je Construction Yard hebt staan. Als die raket dan bijna inslaat, moeten die Chrono Legionnaires je Construction Yard aanvallen. Je basis wordt dan tijdelijk onkwetsbaar. Vergeet niet je Chrono's weg te halen, anders gaat je Yard eraan!

Rixter | Internet

PC

THE SETTLERS IV

Cheat mode
Tik tijdens het spelen "!wqsa" in om de Cheat mode mogelijk te maken.
Level winnen
Tik nadat je de Cheat mode hebt aangezet "!win" in om het level waar je mee bezig bent te winnen.
Eén minuut vooruit gaan
Druk op F12 om met het spel 1 minuut vooruit te gaan.

Thierry Verhoeven | Oosterhout

DC

PHANTASY STAR ONLINE



Om in het spel zowel on- als offline screenshots te maken heb je twee controllers en een memorycard met 195 block vrij nodig. Zorg dat de controller in Port D zit en de lege memorycard in slot 2. Dit is alles! Nu ga je het spel spelen en als je bijvoorbeeld online met een club vrienden bent, kunnen ze allemaal ff stilstaan zodat jij een screenshot kunt maken. Zorg ook dat de camera goed staat.

Hou nu Ⓐ ingedrukt en druk dan op START van de controller in Port D. Het scherm wordt zwart en links boven in de hoek verschijnt een countdown klok. Om een ingezoomd shot te maken doe je hetzelfde maar i.p.v. Ⓐ druk je nu Ⓧ in.

Als je screenshot klaar is, ga je met je DC browser online naar http://pso.do-nut.dhs.org en vul je hier je e-mail adres in en subject browse. Daarna naar D2 voor de PSO__IMG en het wordt verzonden naar het e-mail adres. Open je e-mail en je krijgt een bericht met de namen, soorten en levels van iedereen die op dat moment aanwezig was in de lobby of area. Het werkt want ik heb het al een paar keer gedaan. Je kan er ook mesetas voor vragen!

Dennis V | Internet

N64

PERFECT DARK

Als je in het Cariton Institute naar beneden gaat naar de man bij de laptop op de zwevende kist, is naast die man een zwevende kist die je met de B-knop kan vast pakken. Pak de kist en ga weer naar boven naar de schietbaan. Zet de kist in de opening van de deur en laat hem dan weer los zodat de deur niet meer dicht kan.

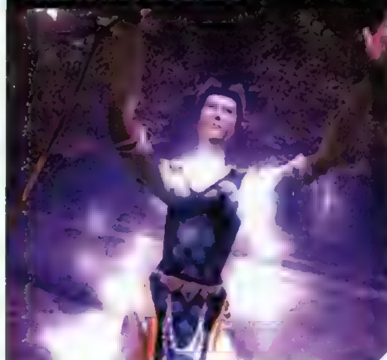
Als je nu met je wapens gaat oefenen dan kan je op de man schieten die normaal achter de glazen ruit staat van de deur! Het leukste is als je dit heel snel doet en de twee deuren van de schietbaan en de deur van de andere ruimte nog openstaan.

Je pakt dan heel snel je Slayer en je zet hem op de tweede funktie zodat je de raket zelf kan besturen. Schiet hem af en vlieg door de deur van de schietbaan (waar nog steeds de kist tussen geklemd staat) vlieg door en dan ga je heel snel naar de andere deur en dan kan je met je raket door het Cariton Institute vliegen.

Jasper Meijaard | Kortgene

PS2

SUMMONER



Alle Spells: Tijdens het titelscherm R2 ingedrukt houden en druk op ○, □, ○, △, ○ en △.

Bart Van Langendonck | Bonheiden (België)

PSX

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Onbeperkte Chainsaw Fuel: Hou L1 ingedrukt en druk op ✕, ✕, ○, □, ○, □, △.

Julie Franssen | Amsterdam

DC

CRAZY TAXI 2

Schakel pijl-indicators uit
Als het character selection scherm verschijnt, hou dan START ingedrukt en druk op Ⓐ. Als je de code goed hebt ingevoerd zal het bericht "No Arrows" verschijnen in de linker onderhoek.
Schakel bestemmings-indicator uit
Als het character selection scherm verschijnt, hou dan Ⓨ ingedrukt en druk op Ⓐ. Als je de code goed hebt ingevoerd zal het bericht "No Destination Mark" verschijnen in de linker onderhoek.
Expert mode
Als het character selection scherm verschijnt, hou dan START + Ⓨ ingedrukt en druk op Ⓐ. Als je de code goed hebt ingevoerd zal het bericht "Expert" verschijnen in de linker onderhoek.
Alternatieve weergave
Druk tijdens het spelen op Ⓑ op controller drie om over te schakelen in een first-person view.
Druk op Ⓨ op controller drie om naar een ander camerapunt over te schakelen.
Druk op Ⓧ op controller drie om een speed-o-meter te laten verschijnen.
Druk op Ⓐ op controller drie om de display te resetten.
Druk op L op controller drie om de kleur van de pijl te veranderen.
Around Apple map
Speel de eerste rij van minigames (5-1 t/m 5-5) in de Crazy Pyramid mode om de Around Apple map te openen.
Small Apple map
Speel de tweede rij van minigames (4-1 t/m 4-4) in de Crazy Pyramid mode om de Small Apple map te openen.
Duwfiets
Speel de derde rij van minigames (3-1 t/m 3-3) in de Crazy Pyramid mode om de duwfiets te openen.
Druk op L + R bij het character selection scherm om de duwfiets te kiezen.
Driewieler
Speel de vierde rij van minigames (2-1 t/m 2-2) in Crazy Pyramid mode om de driewieler te openen.
Druk op L + R bij het character selection scherm om de driewieler te kiezen.
Originele figuren
Speel de vierde rij van minigames (S-S) in Crazy Pyramid mode om alle vier de originele figuren van de eerste Crazy Taxi te openen (Axel, Gena, B.D. Joe, Gus).

Dave van de Weerdhof | Veenendaal

PS2

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Gebruik de onderstaande codes in het hoofdmenu.

Code	Resultaat
○, △, □	AAT Battle Tank
□, ○, △, ○, □	Boba Fett
L1, R1, L2, R2	Naboo Kaadu racers
↑, →, ↓, ←, SELECT	Shark racers
L1, R2, L1, R2, □, SELECT	Onbeperkte boost
press L1, R1, SELECT, ○	Space Freighter arena
SELECT, SELECT, SELECT	Duitse taal
SELECT, SELECT, SELECT, R1	Spaanse taal
SELECT, SELECT, SELECT, R2	Franse taal
SELECT, SELECT, SELECT, L2	Italiaanse taal
SELECT, SELECT, SELECT, ○	Engelse taal
SELECT, SELECT, SELECT, ↑	Battle Droid taal

Galaxy Circuit: Zorg dat je op alle tracks bij de eerste drie finisht.
Mirror mode: Behaal met een willekeurig personage de gouden plak op het Galaxy Circuit.
Race als Darth Vader: Behaal met Anakin Skywalker de gouden plak op het Galaxy Circuit.



PS2

STREET FIGHTER EX3

Er zijn drie extra battles die je kan unlocken, het ligt er wel aan welk gastje je pakt. Finish elk veld met een Meteo Combo, Meteo Tag Combo of Character Parade om de extra Battles te Unlocken.
vs. Kaira: Hokuto of Nanase
vs. Shadow Geist: Skullomania of Sharon
vs. Evil Ryu: Sagat, Ken, Sakura, Vega of Vega II

Verborgen Characters
Speel de Original Mode uit om de verborgen personages te unlocken.

Sagat:	Original mode 1x uitspelen zonder continue
Vega:	Original mode 2x uitspelen zonder continue
Garuda:	Original mode 3x uitspelen zonder continue
Shadow Geist:	Original mode 4x uitspelen zonder continue
Kairi:	Original Mode 5x uitspelen zonder continue
Pullum:	Original Mode 6x uitspelen zonder continue
Area:	Original Mode 7x uitspelen zonder continue
Darun:	Original mode 8x uitspelen zonder continue
Vulcano:	Original Mode 9x uitspelen zonder continue

Finishing Meteor Combos
De Meteor Combos kan je alleen doen als de meter Rood gekleurd is. Hier heb je een paar codes voor een paar personages.
Kairi
Shouki-Hatsudou: ↓ naar → (2x), Triple Punch
Pullum
Gradus Par: ↓ naar → (2x), Triple Punch
Area
Final Cancer: ↓ naar ← (2x), Triple Punch
Bison
Meteor Combo: ← (voor 2 sec.) →, ←, →, Triple Punch
Shadow Geist
Meteor Combo: ↓ naar ← (2x), Triple Punch
Sagat
Meteor Combo: ↓ naar → (2x), Triple Punch
Garuda
Meteor Combo: ↓ naar ← (2x), Triple Kick

Nico Heijmans | Internet

PC

BLACK & WHITE

Download het programma Change Creature van www.bwcenter.com/downloads/ en lees de readme.txt voor instrukties. Als het goed is kan je nu in Skirmisch uit elk wezen kiezen.
Selekteer het wezen van je keuze waar jou spelersnaam voor staat en druk op start, je gaat nu naar een land waar je misschien al bent geweest maar er staan geen dorpen behalve je tempel. Ga nu terug naar je gewone spel en je hebt het wezen dat je gekozen hebt.
Als er meerdere mensen spelen met verschillende namen kan je daar ook uit kiezen, als van iemand anders het wezen volwassen is kan je dat wezen laden naar jouw spel waar je eigen wezen misschien twee jaar oud is. Ga dan een Skirmisch spelen en ga weer terug naar het gewone spel en je wezen is zo groot als het oude wezen van de andere speler met al zijn geleerde wonderen en kennis. Zo duurt het niet zo lang voordat je wezen groot is.

Merijn Schipper | Internet

GBA

ADVANCE GTA

Mini-mode
Win de Beginner, Middle en High Speed classes in de Championship mode en er verschijnt een Extra optie. Hierin kun je met miniwagens gaan racen.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER



WALKTHROUGH
ALONE IN THE DARK

PSX PC DC



Deze walkthrough is geschreven voor Edward Carnby, het mannelijke personage in AITD en het is de officiële versie van ontwikkelaar Darkworks.

Het ➲ teken staat voor "ga naar", maar dat hadden jullie natuurlijk al lang begrepen.

CD 1

Bos: ➲ Stenen gebouw. Pak small bronze key ➲ Bos. Ga naar het hek. Gebruik small bronze key ➲ East Garden 1. Pak de doos kogels + first aid kit ➲ East Garden 2 ➲ Terrace Garden ➲ Water Tank. Aktiveer de sluis ➲ Pipeworks.

Pipeworks: Dood Phocomelus. Pak charm ➲ Cellar. Pak cartridges, kogels en drie dubbelloops geweer. Open de sarcofaag en pak de golden key. Gebruik golden key op de gate ➲ Lobby. Pak charm en duw het beeld voor de spiegel. Tik nu de code: H.M. op het beeld. Ga met de trap omhoog en open Howard's portret, je krijgt de small rusty key. Duw de kast en ga via de deur die er achter zit ➲ South Bedroom.

South Bedroom: Pak het acrobat statue en de dictaphone ➲ Lobby. Ga via de dubbele deur onder de trap ➲ Corridor 1st Floor. Pak charm en ga naar het einde van de Corridor aan de rechterkant en ga door de deur ➲ Obed's Office.

Obed's Office: Pak de crowbar, flask en first aid kit. Vul the flask met water ➲ 1st Floor Corridor. Ga naar het einde ga door de deur aan de linkerkant en dan neem je de eerste deur links van je ➲ West Office.

West Office: Pak de cartridges, kogels, charm, photograph en wolf mask. Gebruik flask met het gebroken glazen kastje ➲ 1st Floor Corridor. Neem de verste deur aan de rechterkant ➲ West Staircase ➲ West Loft.

West Loft: Pak grenade launcher en ga door de deur aan de achterkant. Gebruik de small rusty key ➲ West Attic. Pak cartridges en lighter ➲ East Attic.



East Attic: Waar de vloer gespleten is, gebruik je de crowbar. Pak de small key en small golden key en ga door de deur achterin. Pak de doos kogels en de doos cartridges en loop naar de achterkant naar de kaars. Gebruik je lighter en crowbar met de muur ➲ East Loft.

East Loft: Doe het licht aan. Pak de first aid kit en ga door de deur achterin. Gebruik de small golden key ➲ East Staircase. Ga door de middelste deur ➲ 2nd Floor Corridor. Ga door de dubbele deur ➲ Lobby.

Lobby: Open Archibald's portret en pak de golden key ➲ 2nd Floor Corridor ➲ East Staircase naar de deur op de benedenverdieping ➲ 1st Floor Corridor. Ga naar de deur tegenover Obed's office en gebruik: golden key ➲ Museum Smoking Lounge. Pak de small golden key.

Smokin Lounge: Gebruik het wolf mask en pak de steel key ➲ 1st Floor Corridor ➲ East Staircase ➲ 2nd Floor Corridor: de verste deur aan de linkerkant. Gebruik de steel key ➲ East Bedroom. Pak de large ornate key, half of a photograph en charm ➲ 2nd Floor Corridor. Ga terug naar de deur die leidt tot de trap en ga via de deur aan je rechterkant naar Alan's office.

Alan's Office: Pak de first aid kit. Gebruik de small key met het bureau. Pak de large ornate key en de helften van de foto. Combineer de twee helften van de foto en je krijgt een reconstructed photograph (bekijk deze) ➲ 2nd Floor Corridor. Ga naar de eerste deur aan het einde, na de dubbele deur ➲ West Bedroom.

West Bedroom: Dood de tentacles. Schiet de lamp boven zijn hoofd kapot. Pak de flare gun, cartridges en charm 7 1st Floor Corridor 7 East Staircase: de deur benenden. 7 1st Floor Corridor. Gebruik de large ornate key met de eerste dubbele deur 7 Library. Pak de doos flares.

Boek Puzzel: Er zijn 4 boeken die je in deze volgorde moet duwen:

1: laatste verdieping, achteraan
2: links van de dubbele deur
3: onderaan de trap
4: laatste verdieping een paar schermen voor de positie van het eerste boek



Dood: de Triceraptor. Ga naar het paneel op de tweede verdieping en voer de volgende code in:3926 ➲ Hidden cabinet. Pak de telescoop ➲ Library. Ga naar de derde verdieping en beklim de ladder ➲ North Roof ➲ Tower.

Tower: Pak de charm en ga naar het raam. Gebruik de telescoop met tripod en kijk door de telescoop ➲ North Roof ➲ Library ➲ Hidden Cabinet. Gebruik de acrobat statue op de muur en pak de Abkanis statue. Voer de code: 1692 in op het paneel ➲ 1st Floor Corridor ➲ Lobby.

Lobby: Ga naar de portretten en open die van Richard en Jeremy. Pak de engraved metallic plate, small bronze key en plasma cannon en voer nu de geboortedata in onder elk schilderij:
Richard: 1852
Archibald: 1874
Jeremy: 1899
Howard: 1931
Pak de ornate bronze key. Gebruik de ornate bronze key op de dubbele deur in de lobby ➲ Front Steps.

Front Steps: Pak de first aid kit en gas cartridge. Gebruik de small bronze key op het hek ➲ Terrace Garden ➲ East Garden 2 ➲ East Garden 1 ➲ Bridge Garden. Loop naar het einde en voer de code van engraved metallic plate in op het slot van het hek.

BEGIN CD 2

Moors: Ga naar de cirkel van stenen en zoek de Noord steen door gebruik te maken van het kompas op je kaart. Daarna volg je de instrukties van Aline: North South-East, West South-West, East North-East. Als je voor de goede steen staat zeg je de volgende woorden: O goul'ai Hypor Arnis Korna. Pak de stone stele en Abkanis statue ➲ Shore. Pak de charm ➲ Marsh ➲ Plane.

Plane: Pak de first aid kit, charm, doos flares, metal pliers en blue lens, ga naar de piloot en vertrek daarna ➲ Marsh ➲ Shore. Loop tot de ladder en klim omhoog. Pak de doos flares. Combineer de flashlight met blue lens en kijk naar de figuur op de muur (met behulp van de lamp) ➲ Marsh ➲ Valley. Voordat je naar de chapel gaat, ga dan eerst via de andere route naar de Forest ➲ Forest.

Forest: Kijk naar de steen met behulp van je zaklamp en je ziet een symbool. Ga dan naar Aline en pak de Obed Morton's seal ➲ Valley. Gebruik de metal pliers met de chapels door ➲ Chapel.
Pak de first aid kit en doos flares en kijk op de chapel deur met behulp van je zaklamp en dan zie je nog een symbool. Rechts van de deur is een paneel, voer hier de drie symbolen in ➲ Chapel's underground passage. Gebruik Obed Morton's seal ➲ Laboratory.

Laboratory: Pak de charm. Ontmoet Alan, hij rent weg. Switch Enigma:
Ga naar de deur.
Activeer de schakel op de werkbank in dezelfde kamer
Activeer de schakel bij de ingang
Activeer de schakel voor de kamer naast die van Alan.
Ga terug naar de deur.
➲ Laboratory's underground passage. Ga door de deur aan de linkerkant van het einde. ➲ Radio



Room: luister naar de recorder ➲ Laboratory's underground passage. Pak de tweede deur ➲ Cellar. Klim via de ladder ➲ Greenhouse.

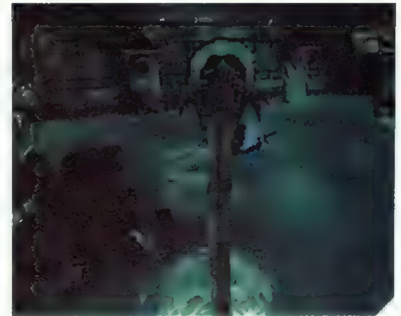
Greenhouse: Pak de doos cartridges. Beklim de ladder en duw het beeld zodat het valt en breekt. Pak het Abkanis statue en Alan Morton's seal ➲ Cellar ➲ Laboratory's Underground Passage ➲ Chapel's Underground Passage. Gebruik: Alan Morton's seal ➲ Abkanis Underground Passage ➲ Abkanis Bridge ➲ Abkanis Antechamber.

Abkanis Antechamber: Pak de lightning gun, first aid kit, accumulator charger en charms. ➲ Gate Room
➲ Bridge of Awakening ➲ Black Tunnel ➲ Nursery ➲ Labyrint ➲ Balcony ➲ Ledge A.
Ga vlak bij de afgrond staan en gebruik het touw met de muur ➲ Cavern C.

Cavern C: Pak de metal flask en photo-electric pulsar ➲ Ledge A. Ga terug naar het touw
➲ Lodge B. Pak de charm ➲ Tunnel B ➲ Lodge C.

Lodge C: Alan zit vast en valt in de abyss. Klim naar beneden via de afgrond met het touw. ➲ Natural Bridge. Pak de verste uitgang ➲ Screaming Tunnel ➲ Lava Cavern ➲ Ledge D ➲ Cavern B ➲ Columns. Steek via de kapotte column over ➲ Abkanis Necropolis ➲ Necropolis

Necropolis: Confronteer Alan. Schiet zo vaak mogelijk zodat hij door zijn knieën zakt. Als dat gebeurd is, ga je naar de linkerkant en laat je Carnby de lans pakken. Hiermee kan Carnby Alan doden. ➲ Abkanis Necropolis. Plaats het hoofd van het beeld op de romp en ga door de deur.....
The End!









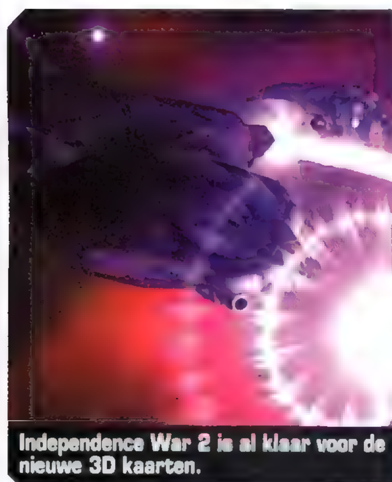




DE GEFORCE 3 EN DE GAMES

Met de GeForce 3 chip op een nieuwe 3D-kaart haal je een grafisch monster in huis maar tegelijkertijd zijn deze kaarten absurd duur. Wat nu, neem je genoegen met een GeForce 2 of ga je toch voor de derde generatie kaarten? En wanneer komen de GeForce 3 games?

Wanneer je een 3D kaart aanschaft met een GeForce 3 chip dan krijg je ook een aantal verbluffende demo's die de power van het kaartje moeten tonen.
Naast alle eyecandy wil nvidia hiermee laten zien dat de GeForce 3 chip echt een andere chip is.
De GeForce 2 was puur een (geslaagde) update van de GeForce 256: meer geheugen en meer kloksnelheid. De GeForce 3 heeft echter een totaal andere architectuur en nieuwe technologieën.


Independence War 2 is al klaar voor de nieuwe 3D kaarten.

De crux zit hem in de zogenaamde nfiniteFX-engine. Hiermee is het aantal effekten dat in een game gegenereerd kan worden, schier onbeperkt. Dankzij Vertex Shading en Pixel Shading krijgen we games met de meest mooie spiegelingen, licht- en schaduweffekten, angstig echte reflekties en tonnen detail waar het textures aangaat.
Daarnaast zijn de nieuwe kaarten retensnel waardoor huidige games als een zonnetje lopen. Ook een optie als 4 x FSAA (full scene anti-aliasing) halen alle karteltjes weg en geven bestaande games een (nog) mooier uiterlijk.

NIEUWE SPELLEN

Naast het feit dat sommige 'oudere' games er, mede dankzij de 4x FSAA, super uitzien en keihard gaan met de GeForce 3, zijn er ook spellen in ontwikkeling die claimen nu al volledig gebruik te maken van de nieuwe GeForce technologie.
Zo spreekt het nu in de winkel liggende Independence War 2 de nieuwe technologie aan. Verwacht dan ook allerhande roze en paarse lasers die door het beeld heen schieten alsof het een lieve lust is. De demo van de watertandend mooie dinosaurussen die tijdens de E3 op menig nvidia stand te zien was, is dus ook een sneakpreview van een game; namelijk X-Isle: Dinosaur Island.
Ook Aquanox, het vervolg op Archemedean Dynasty, is een spel in wording dat grafisch hoge ogen gooit. Deze onderwater aktie strategiegame gebruikt de nfiniteFX-engine to the max om superieure onderwatergevechten en - steden tot leven te toveren.


Dinosaur Island is bijna net zo mooi als de Jurrassic Parc films zelf.

De makers van twee racegames, met de titels Crazy Cars Championship en Ballistics, werken ook nauw samen met nvidia om zo fraai mogelijke en razendsnelle GeForce 3 geoptimaliseerde spellen te maken. De eerste beelden zijn inderdaad veelbelovend, het duurt echter nog wel even voordat de meeste van deze games het licht zien.


Toekomstige voetbalgames zullen dergelijk detail kennen.

MAAR...

Er is natuurlijk altijd een maar. Ten eerste kosten de GeForce 3 kaarten tussen de 1200 en 1300 piek en dat vinden wij niet leuk meer; daar heb je een PS2 voor met twee games erbij.
Ten tweede zijn er nog maar weinig games in ontwikkeling die echt alle technieken van de nieuwe kaarten aanspreken.
Ten derde zagen we op de E3 Unreal 2 en die liep fabelachtig mooi... op een GeForce 2. Dit is een van de eerste games die nu eens volledig gebruikt maken van T & L. Een techniek die twee jaar geleden werd aangekondigd als revolutionair en nu pas bij games de kop op komt steken.
Natuurlijk ontlast je je PC door er een next gen kaart in te steken en lopen al je bestaande games als een tierelier. Ook 4 x FSAA is een visueel extraatje maar met een GeForce 2 en genoeg geheugen in je PC kun je echt nog wel een tijdje prima games spelen. ◄


Aquanox ziet er super uit.


Het spel Dronez blinkt uit in funky kleuren en effekten.


De Cipher enigine in Crazy Cars is ontworpen voor de GeForce 3.



GRAVITY

POWER SALES 79

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden' - dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geldt er nog geen maximum-lengte [illegible] je geen eindeloze titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren of in te korten, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop gevraagd: Banjo en Kazooie, Mario Kart, Mario 64, Killer Instinct Gold. Voor Banjo en Kazooie betaal ik niet meer dan ƒ45,-, voor Mario Kart niet meer dan ƒ40,- en voor de rest circa ƒ25,-. Tel.071-5720906/ 06-24952055 (omgeving Leiden) en vraag naar Gydo.

Te koop gevraagd: Universal gamelink. Prijs: ƒ5,- a ƒ10,-. Tel.070-3273315 (vragen naar Caroline) of mail naar: ssj_caro@hotmail.com

Te ruil: Wie wil zijn Game Boy Advance ruilen tegen mijn Nokia 3310 telefoon met: prepaid kaart met 25,-beltegoed, datakabel en vijfduizend logo's. Mail naar: solidsnake@planet.nl of bel 0499-393079 en vraag naar Frank.

Te koop: Super Nintendo met twee controllers, vijftien spellen waarvan twee Amerikaans (met een emulator), Super Game Boy en een opbergsysteem voor de spellen. Prijs: ƒ300,- (omgeving Zuid-Limburg). Tel.045-5316196 en vraag naar Jordy.

Te koop: Game Boy Color met drie spellen (Worms Armageddon Marioland 1 en 2) en een accu met lader. Nieuwwaarde: ƒ400,-, mijn prijs: ƒ225,- (over de prijs valt misschien nog wel te onderhandelen). Mail naar: jeroen_stens@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers (grijs en blauw), een expansionpack, rumblepack, controllerpack en transferpack en tien spellen waaronder Perfect Dark, Tony Hawk en Donkey Kong. Alles met boekje en doosje behalve Tony Hawk en Donkey Kong geen doosje wel boekje. Prijs: ƒ700,-. Over de prijs valt te onderhandelen.Tel.076-5149654 (Breda) en vraag naar Renato.

Te koop een Game Boy Color met linkkabel en beschermhoes met zes spellen onder andere DC Country, Dejavu 1 en 2, Perfect Dark, Pokémon Yellow en Game Boy Camera. Alles nog in goede staat en over de prijs worden we het wel eens. Interesse? Tel.06-24857577 (omgeving Den Haag) en vraag naar Etienne.

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, een memorycard en een rumblepack. Met elf spellen, waaronder Mario Kart en Mission Impossible. Alles is nog in zeer goede staat en overal zit een boekje en doosje bij. Prijs: ƒ600,- Tel.078-6210857 (omgeving Dordrecht) en vraag naar David.

Te koop gevraagd: Driver voor de Game Boy Color. Graag met handleiding. Liefst omgeving Achterhoek(Gelderland), anders heb ik geen vervoer. Tel:0573-251544, of mail:ivo_stammis@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 en Mario 64 met één controller. Prijs: ƒ150,-. Tel.0598452115 (omgeving Groningen)

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, expansionpack, rumblepack, transferpack en acht spellen onder andere: Zelda 1: OOT en Zelda 2: MM, Pokémon Stadium, Supersmash Bros, Diddy Kong Racing, Banjo Kazooie, en nog twee spellen. Alle spellen zijn compleet (inclusief boekjes en doosjes). Winkelwaarde ƒ1300,-, mijn prijs: ƒ650,-. Tel.0544-376061 en vraag naar Daan (omgeving Lichtenvoorde) of mail naar: h.minkhorst@chello.nl

Te koop: Pokémon Stadium, ƒ75,-. Zonder boekje, over de prijs valt te praten. Tel.0222-315976 of mail naar: evil_sprits@planet.nl

Te koop gevraagd: Pokémon Stadium met transferpack. Het liefst in de omgeving van Drachten! Tel.0512-525515 en vraag naar Arno of mail naar: evil_Cartman20@hotmail.com

Te koop gevraagd: Game Boy Color met adapter en één spel over de prijs valt te praten. Mail naar: maikel@dolfijn.nl

Te koop: Circa dertig spellen voor de N64 (allemaal inclusief boekje doosje en in zeer goede staat). Prijs: ƒ30,- per stuk. Mail naar bobkorn@knmg.nl of tel.0475-559074.

Te koop aangeboden: Een Nintendo 64 met drie joysticks, transferpack & expansionpack. Inclusief de spellen: Zelda 1&2 met speelboek, Killer Instinct, Mario Kart, Pokémon Stadium en Body Harvest. Alles met doosjes. Prijs: ƒ400,-. Tel:06-24761959 (omgeving Amsterdam) of mail naar: marlousmannaart@yahoo.com of l.asruf@chello.nl

Te koop: N64 (smoke black) twee contollers, memory + rumble met 6 spellen onder andere: Goldeneye, The World Is Not Enough en Mario Tennis. Prijs: 500,-. Tel: 046-4758321 en vraag naar Joey Geleen.

Te koop: Amerikaanse Nintendo 64 met 2 controllers, rumble pack, memorycard, Mario 64, South Park en Zelda (inclusief official walkthrough) en alle kabels zo goed als nieuw voor ƒ300,-. Bel 06-14188780 of e-mail arjan_lange@hotmail.com

Te koop: N64, twee controllers, twee rumblepacks, memorypack, expansionpack, madcatz stuurwiel met pedalen, twaalf spellen en alle handleidingen. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: stevendebruin@hotmail.com (omgeving Breda en Roosendaal).

Te koop aangeboden: Game Boy Color in goede staat met drie spellen (NHL 2000, Konami 4 in 1, Ceasars Palace 2) in doosje en met boekje. Ook zit er een accu met lader, een bumper en een universele linkkabel bij. Winkelwaarde ƒ500,-. Dit alles voor ƒ250,-. Mail naar: mnouwens50@hotmail.com of sms naar: 06-10196453 (omgeving Den Bosch).

Te koop: Een Nintendo 64 met twee controllers en expansionpack en stuur met gaspedaal en twintig spellen met onder andere: Zelda 1 en 2, Goldeneye, Donkey Kong, F1 Grand Prix. Alles voor ƒ600,-. Voor verkoop kun je bellen naar Tel:026-3237677/ 06-18434835. Vraag naar Wesley of Patrick (omgeving Arnhem). Mail kan naar: empwolters@wish.nl

Gevraagd voor de SNES : Donkey Kong Country 2 en Terranigma met boekje en doosje. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.026-3810226 (omgeving Arnhem) en vraag naar Gerdo. Mail kan naar: gerdolammers@hotmail.com

Te Koop: Game Boy Color (groen), twee games Perfect Dark met rumblepack en Pokémon Yellow. Allebei de games en doosje en boekje en in goede staat met wormlight, accu en adapter! Nieuwprijs:ƒ450,- voor jouw maar ƒ200,- Misschien ruilen tegen een paar spellen. Als je interesse hebt mail dan naar: marshal@planet.nl

Te koop: Game Boy Rood. Prijs: minimaal ƒ50,-. Interesse? Mail dan naar: harteloh@worldonline.nl

Te koop voor de Game Boy: Asterix ƒ10,-, Lucky Luke ƒ10,-, Aladdin ƒ10,-, Tiny Toons 2 ƒ10,-, Zelda : Links Awakening ƒ10,-, Ducktales 2 ƒ10,-, Nintendo World Cup ƒ7,50,-, Tetris ƒ7,50,-, Taz Mania ƒ7,50,-, Super Mario ƒ7,50,-. Tel.071-3612541 en vraag naar Martijn. Mail kan naar: martijn.p@wanadoo.nl

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation met sticker van Crash Bandicoot, alle kabels, twee bakjes en drie games: FIFA 2001, No Fear Downhill Mountain Biking, NBA live 2000+MC Laren Racestuur, pedalen en versnellingsbak. Prijs: 7000 BEF of ƒ350,-. Tel: 050/458420 of 003250458420 Thomas (omgeving Brugge BELGIE). Mail kan naar: dekeyerswt@online.be

Te ruil: Mijn Black&White tegen jouw Settlers IV of Z2: Steel Soldiers. Mail naar: stevenreynaert@hotmail.com (Omgeving Tielt België).

Te koop aangeboden: PlayStation omgebouwd met twee memorycards, gun, twee controllers en eenentwintig spellen en een stapel met demo's. Vraagprijs ƒ375,-. Tel:06-15213043 (omgeving Noord-Holland). Mail kan naar: rspooren@hotmail.com voor de PS2.

Te ruil aangeboden: Crazy Taxi. Ik wil hier graag Sky Odessey voor in de plaats. Iets anders is eventueel bespreekbaar. Tel.06-54983055 (omgeving Zevenhuizen)

Gezocht voor de (omgebouwde) PSX: DragonBall Z: Ultimate Battle. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.06-20772072 (omgeving Deventer) en vraag naar Marc.

Te koop voor de PlayStation: Driver ƒ20,-, Command&Conquer ƒ20,- Star Wars ƒ10,-. Mail naar: matthijs.coersen@het-net.nl (omgeving Hoorn).

Te koop: PlayStation met twee controllers, twee memorycards 1mb en 8mb, een geweer en achtentwintig spellen en een game-explorer. Vraagprijs: ƒ350,- met scartkabel en kabelaansluiting. Tel/fax. 045-5228588/ 045-5285151/ 06-15695737 (omgeving Hoensbroek) en vraag naar Roy.

Te ruil/ koop: Mijn omgebouwde PlayStation (in goede staat) met twee dualshock controllers en de spellen: NBA2001, Gex 3, Toca2, Grand Turismo2 en 1, Nfs4, Fighting Force2, DoA, Syphon Filter2, Crash Team Racing en nog een paar spellen (in totaal17) en memorycard en portable tv (14x8x2) tegen jouw DC met twee controllers en een paar goede spellen (bijv. Virtua Tennis, DoA2, SoulCalibur) Reacties naar: master.chao@12move.nl

Te koop gevraagd: Twee dualshock controllers voor de PlayStation. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.040-2555650 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Ruud. Bellen na 18.00 uur.

PC

Te koop voor PC : Rainbow 6 covert ops essentials. Prijs: ƒ50,-, Lightning 3 ƒ40,-. Beide spellen zijn origineel met doos en boekje. Interesse? Tel.06-28743057 en vraag naar Sebastiaan of mail naar: rat_man@hotmail.com (omgeving Zaandam). Geen vervoer.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Gevraagd: ATI 3d rage pro video kaart(ati 128) met minstens 16mb geheugen (ander type kaart mag ook). Over de prijs worden we het nog wel eens. Mail kan naar: remco15trijp@hotmail.com,

Te koop gevraagd: Moederbord+processor, Amd of Intel minimaal 400 Mhz. Te koop aangeboden: twee wisecom 10 Mbit netwerkkaarten, samen ƒ30,- Tel:0570-513081(Deventer) of mail naar klirok@hotmail.com

Te koop: Half-life Generation (Halflife+ Opposingforce+ Counterstrike) ƒ50,-, Half-life Blue Shift ƒ35,-. Mail naar: bas_web@hotmail.com of tel.045-5423022 (omgeving Heerlen) en vraag naar Bas.

Te koop: Twee grafische 3D - kaarten: Hercules 3D Prophet II MX 32 mb Dual Display Video (beeld op twee schermen) en drivers. Prijs: ƒ200,-. Creative 3D Blaster Voodoo Banshee 16 mb en drivers ƒ50,-. Tel nr.: 0343-454419. Mail kan naar: t.oostenbrugge@hi.nl

Te koop voor PC : Black & White met boekje (circa vijf keer gebruikt wegens minimale systeemeisen) inclusief cd met Speciaal Wezen. Zo goed als nieuw. Prijs: ƒ80,- (ik stuur het spel + extra cd op) Tel : 030-6665899 en vraag naar Gijs (bellen na 15:30) of mail naar: skatekid@fysionet.nl

Te koop voor PC: Beetle Crazy Cup ƒ25,-, NFS 4 ƒ15,-, Internatíonal Tennis ƒ5,- en WK Voetbal ƒ2,50,-. Of allemaal bij elkaar voor ƒ40,- (omgeving Houten/ Utrecht). Tel.06-14610157 of mail naar: mrLhettema@msn.com

Te koop aangeboden: Pentium3 600Mhz, 64MB, 4GB, 56KModem, 3DFX-Voodookaart, 15Inch Monitor inclusief Windows98. Veel software en speakers. Zo goed als nieuw. Plus vrijwel nieuwe (in doos met boekjes) PlayStation 2 inclusief memorycard, joypad, demo's en het spel Timesplitters samen met vijf originele DVD's: Gladiator, XMen, Romeo Must Die, Crying Freeman, Lethal Weapon 4. Alles is in goede staat en een demonstratie is mogelijk. Tel.06-15271756 of mail eerst: j.w.s.pin@planet.nl

Gezocht: Een PC met ongeveer 300Mhz. Over de prijs worden we het wel eens. Ook al heb je dat oudje liggen en je wilt hem kwijt voor een leuke prijs stuur dan een mailtje naar : dragonballmen@hotmail.com

Te koop gevraagd: 3dfx kaart. Tel.0570-513081 (omgeving Deventer) en vraag naar Chris of mail naar: klirok@hotmail.com

Te koop gevraagd: Allerlei PC-spellen of stuur een lijst op van welke spellen je hebt. Over de prijs worden we het wel eens. Ook te koop race-stuur. Prijs: ƒ50,-. Tel.0619054330 (na 16.00 uur bellen) of mail naar: verdaasdonk17@zonet.nl

Te koop spellen voor de PC: Redline Racer ƒ15,-, Vampire the Masquerade ƒ35,-, Mortyr ƒ15,-, Nocturne ƒ15,-, Kings Quest VIII ƒ10,-, Tomb Raider III ƒ20,- en IV ƒ25,- Outcast ƒ20,-, Redguard ƒ20,- en Trespasser ƒ15,-. Alles in één koop voor: ƒ150,-. Tel:010- 4501910 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Rutger.

Te koop voor de PC: Midtown Madness, Driver, Red Alert 2, Motocross Madness, GTA2, Warzone 2100, Reah, Tomb Raider III, Dreams, Sim City 2000, Delta Force, Baldurs Gate, Grand Prix 3, The Sims, Carmageddon, Zork Grand Inquisitor, Shogo M.A.D., Need for Speed 2, Need for Speed 2 se, Need for Speed III, Amsterdoom, A2 Racer III en andere spellen. Interesse? Tel.035-5882208/ 06-14148575 en vraag naar Jeroen. Over de prijs worden we het wel eens. Mail kan naar: djwazzup@hotmail.com

Gevraagd: Een mooi rally-spel voor de PC en een mooi F1 spel voor de PC. Mail naar: vincent-claris@hotmail.com

Te ruil: Nocturne tegen No One Lives Forever. Of te koop voor ƒ20-, Interesse? Mail even naar:kj_vandellen@hotmail.com

SEGA

Te koop: Dreamcast, een paar maanden oud, twee controllers, twee VM cards en zestien spellen onder andere: MRS, Jet Grind Radio, F355 Challenge, DOA2, Ecco, Ready to Rumble 2, Crazy Taxi en nog meer toptitels. Voor maar ƒ485,- Tel. 0514 560810, en vraag naar Simon of Sander (omgeving Lemmer). Mail kan naar: simon_gorter@hotmail.com

Te koop: Dreamcast, vier maanden oud (inclusief doos, handleiding, garantie), twee controllers, één VMU, boot-cd, internet-cd, demo-disc en de spellen: Virtua Tennis, Tony Hawk2, Shenmue, Metropolis Street Racer, Crazy Taxi, Jet Grind Radio, Ultimate Fighting, Spiderman, Daytona 2001, Marvel vs Capcom 2. Dit alles voor ƒ550,-. Tel.0486-413377 en vraag naar Bjorn (omgeving Ravenstein). Na 18.30 uur bellen.

Gezocht: Wie wil zijn Dreamcast (moet in goede staat zijn) met minimaal één memorycard, minimaal één controller en met minimaal drie spellen (het liefst een RPG). Ruilen tegen mijn N64 met vier controllers, expansionpack, transferpack en acht spellen onder andere: Perfect Dark, Donkey Kong 64, Pokémon Stadium, Super Smach Bros. Mario Party enz. (van alle spellen heb ik nog het boekje). Mail naar gamefreak@cyberstalker.nl.

Te koop Sega Megadrive II, met alle snoeren en twee joypads samen met vier spellen: Sonic, Kick Off 3, Rise of the Robots en Hit the Ice. Prijs circa: ƒ60,-, maar daar valt over te praten. Bel tussen 15.30 uur en 18.00 uur naar tel.035-5882208/ 06 14148575 en vraag naar Jeroen of stuur een mailtje naar: djwazzup@hotmail.com

Te koop gevraagd Dreamcast-spellen: Shenmue, Virtua Tennis, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer, Ultimate Fightig Championship & andere vette spellen. Mail naar: tsaffrie@hotmail.com (omgeving West-Brabant)

Te koop: Dreamcast met drie controllers, één arcade-stick, één forcepack, 1 VMU, blauwe buitenkant en veertien spellen onder andere: Shenmue, MSR, Soul Calibur, Crazy Taxi, DOA 2 en Sonic Adventure. Vraagprijs tussen de ƒ1250,- en ƒ1500,-. Tel 050-4090311 (omgeving Groningen) en vraag naar Peter.

Te koop: Dreamcast met modem en internet-kabel, drie controllers, een VMU, veertig spellen, een boot-cd, twee demo's, vier codeboeken en de cd Planet Ring voor op het internet. De Dreamcast is negen maanden oud. De spellen zijn onder andere: Unreal Tournament, Spiderman, Crazy Taxi 1, Quake 3 Arena, Virtua Tennis, Soul Calibur, Spawn, American pro trucker, Shenmue, Army Men, UEFA Dream Soccer, Jet Set Radio, Resident Evil, Sonic Shuffle, Chicken Run, Silent Scope, Wacky Races en nog veel meer.

DIVERSEN

Te koop gevraagd: het spel Driver 2. Wel in goede staat graag. Prijs circa: ƒ25,-. Tel. 06-13174095 en vraag naar Dominique. Mail kan naar: blupsiefrupsie@hetnet.nl Graag na 16.30 uur bellen.

Te koop gevraagd: Div gamestudio. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: yvon.erwin@12move.nl

Te koop: NeoGeo Pocket (handheld), 16 bit, color display, de kleur is licht blauw en twee spellen: Fatal Fury en Metal Slug 1st Mission (MS1M met boekje en doos). Beide spellen in goede staat. Prijs: ƒ275,-. Tel: 020-6769499 (Amsterdam).

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Mark Friederichs
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding, Sebastiaan van de Water, Justin van Heesch
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Marie-José Reuwer, David Boiten, Niels Broszat
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Direct sales: Hafid Ouchen,
Account managers: Jaap Verschoor, Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



■ KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

ROGUE SPEAR

PU juni 2001 / PSX
J.J. gaf een 53
"Rogue Spear is niet anders dan een mislukte poort te noemen: de besturing, de graphics, de AI en het taktische gehalte schieten namelijk flink te kort."

Hé J.J,
Jij schreef de review van Rogue Spear en gaf het een 53. De besturing vond je kut. Wat is er mis mee? Ik geef toe, het is minder dan een toetsenbord, maar ik oefen dan altijd even in de multiplayer optie. Ik raakte er wel snel aan gewend.
Ook heb je het over een belabberde AI. Hmmm, ik speel op de hoogste moeilijkheidsgraad en heb soms moeite om een mannetje te mollen. En waar je zwevende soldaten tegenkwam, is mij helemaal een raadsel. En het is mij trouwens nog niet gelukt om door muren heen te lopen. Oké, de graphics zijn lousy maar de muziek maakt een hoop goed, het verhoogt de spanning als je bijvoorbeeld niet gezien mag worden.
Het is geen prachtig spel nee, maar ook geen bagger. Ik geef Rogue Spear persoonlijk een 70.
Irene Hoogendorp

70 SCORE



ZELDA MAJORA'S MASK

PU december 2000 / N64
Boris gaf een 92
"Majora's Mask is een spel dat je als N64 eigenaar gewoon niet mag missen. Sterker nog, als je nog geen N64 hebt dan is dit zeker een reden om er eentje goedkoop op de kop te tikken."

Yo Bo,
Pas in PU 6 las ik over de second opinion. En dan moet ik nog ff ouwe koeien uit de sloot halen want in het laatste decembernummer (2000) stond een review van Zelda Majora's Mask, hij kreeg een 9,2 nu dus een 92.
Na zo'n positieve review verheugde ik me nogal op het spelen ervan. Maar fuck, dat viel ff tegen, man er is echt geen ene fuck aan. Het is heel anders dan Zelda OoT.
Ten eerste is de jonge Link al veeeel minder cool dan de volwassen. Ten tweede was het zwaardvechten en al die shit er helemaal niet. Alleen maar een beetje suf rondlopen met een dom maskertje op en van de tijd snap ik ook geen ene fuck.
Deze game verdient naar mijn mening een zesje .... oh 60 dus ....
Emiel Kampen

60 SCORE



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

PU juni 2001 / PC
Jan gaf een 88
"De drie verhaallijnen, het open karakter van de campagnes en de diverse allianties maken van Emperor een keizerlijke game. En laten we het belangrijkste niet vergeten: gameplay, tonnen gameplay."

Beste PU,
Eerst even korte introduktie van mezelf:
21 jaren jong
3e jaars Informatica student Haagse Hogeschool.
Lid sinds : The Beginning.
Ik zal vanaf nu maandelijks een second-opinion sturen, omdat jullie er per PU toch minstens een keer grandioos naast zitten.
Deze keer: Emperor: Battle for Dune. De gegeven 88 is natuurlijk zwaar overtrokken. We laten Westwood Studios weer wegkomen met een goedkope rip-off.
Dune 2 was natuurlijk geniaal, vervolgens werd er een Red Alert makeover overheen getrokken, werden er een paar nullen aan toegevoegd en zat ik me weer voor honderd piek dood te ergeren.
En nu flikken ze het weer, en weer trappen we erin. Het enige wat ze gedaan hebben, is het naar de standaard van tegenwoordig te trekken door het 3D te maken.
Het antieke concept staat natuurlijk garant voor goede verkopen en ook ik zal de verleiding wel niet kunnen weerstaan. Maar feitelijk zouden ze gestraft moeten worden, voor weer een game met inventiviteit /creativiteit nul.
Het cijfer wat wel gegeven had mogen worden?? Een 65 hooguit, dit om de fabuleuze graphics en dergelijke wel te belonen.
Oké dan. Dat was het. Keep up the Good work !!
Grtz.
(Dion van Tongeren) DevilD

65 SCORE



VANISHING POINT

PU maart 2001 / DC
Boris gaf een 78
"Vanishing Point is voor de hardcore racefans die terug verlangen naar de gouden dagen van Ridge Racer. Verwacht geen meesterwerk maar een degelijke racegame die tegen een stootje kan."

Ha die PU,
Er zijn veel goede racegames te krijgen voor de DC denk hierbij aan MSR, Sega GT, F355 Ferrari Challenge, maar Vanishing Point is hierop zeker een uitzondering.
Het spel is niet slecht, maar heeft gewoon te weinig 'Heads' (pluspunten) en genoeg 'Tails' (minpunten).
Het grootste probleem is de controle van de wagens (wegligging) die gaat gewoon nergens over.
Grafisch ziet het er allemaal wel goed uit maar zeker geen MSR of zelfs Sega GT. De wagens zelf zijn bijna identiek als het origineel maar toch niet super, dit komt vooral omdat ze net iets te groot zijn en soms erg blokkerig.
Ook jammer is dat pas in de latere levels de raceomgevingen echt mooi worden. Wat zeker ook een minpunt is, is het geluid van de wagens, een magnetron klinkt nog mooier.
Ook een groot minpunt; er zijn geen weersomstandigheden of effekten tijdens de races, dit en de slechte besturing maken het een erg onrealistisch racespel want het is niet altijd mooi weer en juist regen en dergelijke geven een echt gevoel aan het racen.
Het spel is wel ongelooflijk snel en er zijn meer dan genoeg wagens en opties, (vooral de Stunt mode is cool) Ook het tunen van de wagens is grappig maar weer niet vooruitstrevend.
Een grafisch goed maar standaard racespel.
Jullie score: 78, mijn score: 60.
Laurence Wessel

60 SCORE



stimorol.com

something new to chew



NEW PACK!



STIMOROL®

taste to the limit